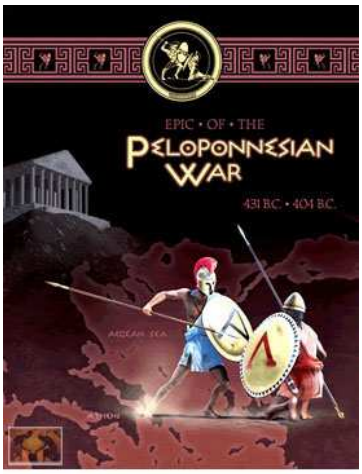
TRADUCTION PROPOSEE PAR JOCADE



I. INTRODUCTION

Epic of the Peloponnesian War est une simulation de la fantastique lutte qui opposa Athènes à Sparte dans la Grèce antique. La guerre commença alors qu'Athènes était au sommet de sa puissance. Elle dominait le commerce et la politique de toute la région Egéenne. Grâce à sa formidable marine, elle s'assurait alors le contrôle des contrées moins puissantes… : mais à quel prix ! La main mise sur différents territoires se fit de plus en plus forte, et petit à petit ceux qui, au début, se sentaient protégés, se virent par la suite intégrés de force au sein de l'empire Athénien. Les villes qui devaient toutes payer un tribut au gouvernement d'Athènes le supportèrent de moins en moins aimablement.

Craignant une montée en puissance d'Athènes, de nombreux membres de la coalition du péloponnèse (le camp de Sparte), devinrent de plus en plus hostiles. Ils ressentirent vite que la soi-disant protection d'Athènes n'était en fait qu'une tentative de prise de contrôle de toute la Grèce. La force de cette coalition (Sparte) était la réputation d'invincibilité de leur force hoplite : elle n'avait jamais été battue lors de batailles en terrain dégagé. L'unité de cette coalition était bien plus forte que celle qui pouvait exister au sein de l'empire d'Athènes (certains membres de l'empire préféraient être dociles afin d'éviter une guerre longue, mais d'autres préféraient la révolte).

Le conflit s'étala de 431 avant JC à 404 avant JC : soit environ 30 ans de guerre !

En tant que dirigeant de l'empire Athénien, pourrez-vous faire face à la révolte, et sauver la gloire d'Athènes ?

En tant que dirigeant de la coalition du péloponnèse, pourrez-vous, sans la détruire, libérer la Grèce de la tyrannie ?

Il est conseillé de parcourir les règles une première fois, puis de commencer par le scénario « Argive League » (il n'utilise que les règles les plus basiques).

II. REGLES DU JEU

1.0 COMPOSANTS

1.1 Inventaire

Chaque boîte contient :

1* 1 livre de règle
2* 2 cartes
3* 2 planches de 560 pions
4* 2 dés 6
5* 2 paquets de cartes (= 120 cartes évènements au total)
6 * 2 tables de référence (avec table de combat au dos)
7* 2 fiches de dirigeants (1 pour Athènes et 1 pour Sparta/Thèbes/Corinth)
8* 2 pistes d'enregistrement pour les alliances et les armées (1 pour Athènes et 1 pour Sparta)
9* 1 table d'enregistrement des tributs
10* 1 table de la séquence de jeu

1.2 La carte

REGIONS

La carte représente essentiellement la Gréce, ses îles, la mer Egée… Les régions représentées sont celles qui ont eu une importance considérable dans le monde grec au cours des 5 derniers siècles avant JC. Elles sont au nombre de 26 : Achaea, Alis, Arcadia… Elles sont limitées par une bordure rouge.	

Chacune de ces régions, fait soit partie de l'empire d'Athènes, soit de la coalition du Péloponnèse (ceci peut évoluer au cours du scénario).

ILES INHABITEES

Elles sont sans ville, et l'on considère qu'elles n'appartiennent à aucune région particulière (par contre les unités peuvent y circuler).

ZONES (areas)

En ce qui concerne le mouvement, il y a 2 niveaux de jeu. Le découpage traditionnel avec des hexagones est utilisé pour les petits mouvements (qui aboutiront en général aux combats). Par contre pour les déplacements sur de longues distances, ce sont les zones qui seront utilisées. Ces dernières peuvent être terrestres ou maritimes.

- Les zones terrestres sont toujours limitées par des frontières naturelles (rivières, montagnes…) : elles ne contiennent que de la terre. Les côtes représentent toujours des frontières de régions.

- Les zones maritimes (en bleu clair) se repèrent facilement.

(attention : les îles sont des zones terrestres bien distinctes des zones maritimes). Certaines régions sont faites d'une seule zone terrestre (land area), alors que d'autres peuvent être divisées en plusieurs.
(Note de traduction : dans la suite de ce livret, « region » a été traduit par « régions » / « area » par « zone » - il est important de ne pas faire la confusion)

GRAND LARGE (open sea)
Elles correspondent aux 6 vastes zones (en bleu foncé). Ces eaux étaient dangereuses pour les fragiles embarcations grecques de l'époque (dans le jeu, ceux qui s'y aventurent prennent de sérieux risques : cf. **16.4.6**).

PERSE (Persia)
L'empire perse n'est pas loin des côtes grecques : Les villes suivantes : Dascylium, Pargamum, Sardis, Smyrna, ainsi que toutes les zones terrestres connectées au-delà des frontières rouges sont considérées comme étant territoire Perse.
La Perse n'a donc que 3 régions côtières (voir la carte) :

- entre Chalcedon et la région à l'ouest de Cysicus
- entre les 2 principales zones Lesbos – Smyrna

Aucune unité ne peut entrer dans ces zones (sauf si une carte événement qui est active l'indique).
Les 2 gouverneurs qui dirigèrent l'empire Perse étaient en rivalité durant la période qui nous intéresse ici (on distingue donc 2 ensembles : Tissaphernes – Pharnabazus : certaines cartes évènements y font référence sous la mention 'Satrapes'). Aucune unité ne peut passer de l'une de ces régions vers l'autre.

SICILE (Sicily)
Elle est représentée hors-carte par une boîte située à l'ouest de la carte. Les unités sont activées par des cartes « évènements ». Les unités des 2 joueurs peuvent entrer en Sicile et en sortir via les côtes de Corcyra et North Ionian Sea (**cf. 19.0**).

RESERVES DES FORCES ET DES CONSTRUCTIONS (force pool & build pool boxes)
Ce sont les secteurs qui entourent la carte. Ces zones servent à placer les futures unités qui prendront place sur la carte. La Sicile et la Perse ont également leur propre secteur.

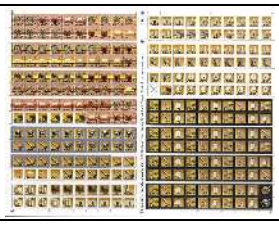
BOITES DES LEADERS (leader pool boxes)
Chaque joueur y placera ses leaders qui ne sont pas encore entrés en jeu.

VILLES (cities)
Elles sont petites, moyennes, ou grandes.

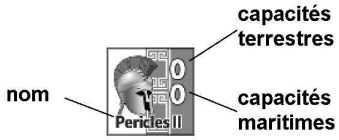
Les ports sont repérés par la présence d'une ancre. Si les noms sont en noir, cela indique la présence d'enceintes (walled cities). Les villes avec le nom en blanc et un cadre noir n'ont pas cette protection (unwalled cities).

1.3 Les pions

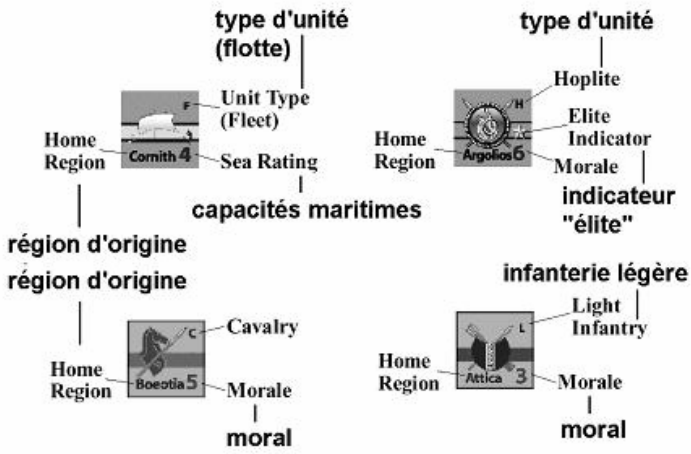
1.3.1 Ils sont de 3 catégories :

* leaders : bleus pour Athènes et marron pour Sparte * unités (capables de combat) : côté bleu : alliées à Athènes – côté rouge : alliées à Sparte * marqueurs : tout les autres pions	

1.3.2 Ils représentent des généraux ou amiraux historiques ayant joué un rôle durant la guerre du Péloponnèse. Ils permettent à plusieurs unités de combattre ensemble, ils interviennent dans les chances de réussite du combat. Chaque leader est placé sur la carte avec un marqueur d'armée (army marker) afin d'indiquer les forces qu'il contrôle (cf. **1.5**).



1.3.3 Il existe 4 types d'unités : flotte – hoplite – cavalerie – infanterie légère.
* Une flotte représente 25 trirèmes ainsi que différents vaisseaux accompagnateurs.
* Une unité d'hoplite représente 1000 hommes à pied et lourdement protégés.
* Une unité de cavalerie représente 400 hommes avec leurs chevaux.
* Une unité d'infanterie légère inclus différents types de soldats (de 1000 à 5000) légèrement équipés, peu protégés : des archers, des barbares etc…



1.3.4 Les marqueurs sont utilisés pour repérer les bases, les fortifications, les villes capturées, les révoltes, les raids, les pillages, les destructions de murs etc… Chacun de ces marqueurs sera expliqué en détail dans la suite du livret.

1.4 La carte des combats (combat card) - Elle contient la carte des combats, des modificateurs de moral et la piste de combat (combat display : pour enregistrer le niveau de moral des unités durant la bataille). Cf. 17.6

1.5 La planche des leaders (leader display sheet) - Elle est utilisée afin de diminuer le nombre d'unités présentes sur la carte : les unités empilées avec un leader sont placées dans la boîte d'armée correspondante (on utilise le marqueur d'armée correspondant en

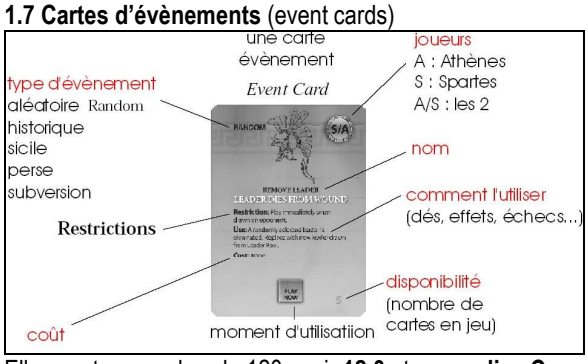
le plaçant sur la carte, juste en dessous du leader concerné : il représente toutes les unités).

1.6 Les planches d'informations sur les régions (regional information sheet) - Ce sont :

1- les planches d'allégeance et de capacité militaire (alegiance et militance level charts) :chaque joueur a les siennes
2- la table d'enregistrement des tributs (commune aux 2 joueurs)

En début de partie, selon le scénario, il faut placer les marqueurs de tributs, de niveau d'allégeance (AL : alegiance level) et d'armées (ML : militance level) comme indiqué par le scénario.

1.7 Cartes d'évènements (event cards)



Elles sont au nombre de 120 : voir **12.0** et **<u>appendice C</u>** pour l'utilisation précise.

2.0 MISE EN PLACE DU JEU

2.1 Etaler les 2 cartes de terrain, la carte des combats (combat card), les planches d'informations sur les régions (regional information sheet), la planche des leaders (leader display sheet). Chaque joueur doit aussi avoir la carte de référence qui liste les principales tables à utiliser pendant le jeu.

2.2 Choisir un scénario, et le camp de chaque joueur. Il est conseillé de commencer par le scénario « Argive League » ou un scénario « fantasy ». En fonction des indications du scénario, placer les leaders, les unités et les marqueurs sur la carte et les différents emplacements utiles :

* planches d'informations sur les régions (regional information sheet)
* boîtes des forces et des constructions (force pool & build pool boxes)

2.3 Enlever les cartes « évènements » du paquet de cartes comme l'indique le scénario, mélanger la pile. Distribuer 5 cartes face cachée à chaque joueur (certaines sont à jouer de suite ou à écarter (« play or discard immediatly ») : chaque joueur doit malgré tout récupérer 5 cartes au total. Remélanger ensuite la pile.

2.4 Le jeu débute au printemps (spring) de l'année spécifiée dans le scénario (passer la phase annuelle de départ « yearly start phase » de cette année).

3.0 SEQUENCE A RESPECTER PENDANT UN TOUR (turn sequence)

3.1 Chaque année (sauf la première), commence par la phase de annuelle de départ « yearly start phase ».

Pendant cette phase, les joueurs vérifient les changements de contrôle de leurs régions, collectent les tributs des régions alliées. Ensuite, chaque année est découpée en 4 saisons. Chacune de ces saisons commence par un tour saisonnier (seasonal turn) pendant lequel les joueurs placent ou enlèvent des unités sur la carte, les ravitaillent, résolvent les sièges, et jouent les cartes « évènements ».

Chaque tour saisonnier est divisé en 3 tours de campagne (campaign turns) durant lesquels mouvement et combat ont lieu.

3.2 Une année de jeu

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

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

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

légendes dans l'ordre :
hiver-printemps-été-automne

Chacun de ces tours se déroule comme suit :

A) Vérifier les révoltes éventuelles : Revolt check (joueur Athénien seulement) (**6.0**)

B) *Placer les unités de la réserve de force (Force Pool) sur la carte ou/et enlever des unités de la carte vers la réserve de force (**7.3**)*
C) *Construire des unités (à déplacer depuis la réserve de construction vers la réserve de force (c'est à dire des cases Build Pool vers les case Force Pool) ou construire des forteresses/bases (**7.5 - 7.7**)*
D) *Ravitailler les unités : supply units (**9.0**)*
E) *Résoudre les sièges : resolve sieges (**10.5**)*
F) Jouer les cartes "évènements : Event Cards (**12.0**)
a) Jouer ces cartes (en alternant chacun son tour, jusqu'à ce qu'aucun joueur ne veuille plus intervenir). C'est celui qui contrôle le plus de régions qui commence à jouer une carte évènement.
b) Retirer les cartes (Event Cards), jouer ou défausser celles qui le mentionnent. Continuer à récupérer les cartes jusqu'à ce que chaque joueur en ait 5. Ensuite mettre 2 cartes de la pile de côté « face cachée ».
G) Appliquer les ajustements liés aux allégeances et armées (seasonal Allegiance and Militance adjustments AL/ML (cf. **13.0**).

Chaque tour saisonnier (Seasonal Turn) est suivi de 3 campagnes (**Campaign Turns)** : chacun de ces tours se déroule comme suit. [En hiver – Winter – des tempêtes peuvent intervenir. Si des cartes en font mention (Storms at Sea card), il faut en tenir compte (voir plus loin)]

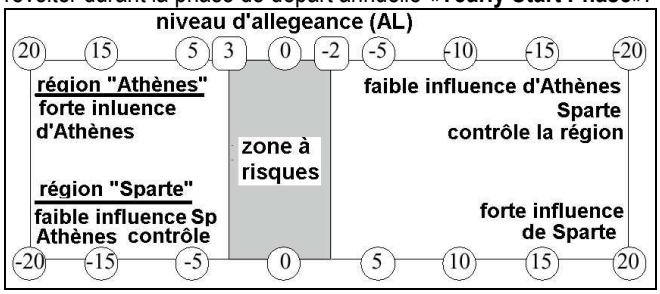
a) *Raids : raiding (**15.0**)*

b) *Mouvement et combat : movement and combat (**16.0 - 17.0**)*

5) Quand la phase d'hiver est terminée, recommencer avec une nouvelle année (1)
phase annuelle de départ « **Yearly Start Phase** ».
3.3 Les parties en *italique* de la séquence précédente sont des étapes qui sont entièrement réalisées par un seul joueur : ensuite c'est à l'autre de jouer (celui qui contrôle le plus de régions commence). En cas d'égalité, Athènes commence toujours. Les autres étapes peuvent être jouées ~~faites~~ en simultané, ou étape par étape (au choix des joueurs).
3.4 Le jeu continue ensuite jusqu'à la date fixée par le scénario, ou alors si la carte "évènement" de paix (**Peace Embassy**) a été accomplie dans le jeu de campagne. Sinon le jeu stoppe dès que Sparte, ou Athènes est capturée, ou encore si les régions Attica où Laconia changent de contrôle pendant la phase de annuelle de départ « Yearly Start Phase ».

4.0 CONTROLE DES REGIONS - CONTROL OF REGIONS -
4.1 Niveaux d'allégeance - Allegiance Levels

Chaque région a un niveau d'allégeance - Allegiance Level (AL)- : il indique le niveau d'influence politique qu'un joueur a sur cette région.
Le niveau maximum d'AL est 20 ; quand AL tombe sous 0, cela revient à un AL positif pour le joueur opposé. Ce niveau ne peut jamais atteindre -4. Si une région atteint un AL inférieur à -2 pendant la phase de départ annuelle « **Yearly Start Phase** », alors le contrôle de cette région passe à l'adversaire.
En raison de la nature de l'empire Athénien, ses régions sont particulièrement vulnérables quand elles ont un faible AL. Quand l'AL d'une région Athénienne se situe entre 3 et -2 (là ou les contrôles sont favorables à Sparte) ou en dessous, elle se trouve alors dans une zone à risque "risk zone" : une rébellion "**Rebellion Possible** Event Cards » est envisageable, les cités peuvent se révolter durant la phase de départ annuelle «**Yearly Start Phase**».



4.2 Niveau d'armées - Militance Levels

Chaque région a également un potentiel militaire -**Militance Levels** (ML)
Il rend compte des possibilités qu'a cette région pour participer à la guerre (de 1 à 20 pour le plus fort potentiel). Si un ML arrive sous 5, le joueur contrôlant la région ne peut plus construire ou placer des unités dans cette région.
4.3 Contrôle des régions - Determining Control of Regions
Il se fait durant la phase annuelle de départ «**Yearly Start Phase**».
Une région change de contrôle quand le niveau d'allégeance - Allegiance Level (AL)- devient inférieur à -2. Les effets sont les suivants :

a) Les marqueurs suivants des régions concernées changent de propriétaires (les déplacer aux endroits adéquats).

Pour le marqueur

, attention à penser au changement de signe (-3 deviendra +3)

Pour les marqueurs

, pas de modifications.
Le joueur peut choisir de placer le marqueur « tribute » au niveau de la valeur de base de la région.

b) Toutes les unités de cette région retournent à la réserve de forces (Force Pool).
c) Placer un marqueur "capturée" -captured marker- ("Athens" ou "Sparta") sur les villes occupées par les unités du joueur venant de perdre le contrôle de la région.

d) Toutes les cités, sauf celles capturées comme dans le c), deviennent amies du nouveau propriétaire de la région. Les cités qui étaient en révolte (Revolting cities) cessent d'être en révolte.

e) Le nouveau joueur contrôlant peut assigner et collecter ses tributes normalement durant l'étape "Tribut" de la phase de départ annuelle « **Yearly Start Phase** ».
4.3.2 L'autre possibilité de changement de contrôle a lieu pendant l'étape "tribute" -
Tribute stage (cf. **5.0**). A aucun autre moment de l'année le contrôle ne peut changer (même si niveau d'allégeance -Allegiance Level (AL)- tombe sous -2
(exception: la carte "Rebellion Possible" – cf. 12.0 et Appendice C).
4.4 Les avantages de contrôler une région - Benefits of Controlling a Region
4.4.1 Il est alors possible de…
a) déplacer les unités de cette région
b) entrer librement dans les cités (sauf celles en révolte (cf. **6.5**) et celles avec des marqueurs de contrôle ennemi)
c) ravitailler ses unités à partir de ses cités
d) collecter le tribut de cette région durant la phase annuelle de départ « **Yearly Start Phase** ».
4.4.2 Si le ML est de 5 ou plus, les unités situées dans la réserve de construction (Build Pool) peuvent aussi être déplacés vers la réserve de forces (Force Pool) en dépensant ce qui est nécessaire au niveau trésorerie (treasury : **7.0**). Des unités de cette région peuvent être placées sur la carte ou dans la réserve de force, en préparation de futurs déploiements.
Si le ML d'une région tombe sous 5, le joueur la contrôlant ne peut y placer (ou constituer des unités à partir de cette région). Les unités qui y sont déjà restent en place, mais aucune nouvelle unité ne peut être construite, ou placée, aussi longtemps que le ML est inférieur à 5.
4.4.3 Les unités de cette région sont automatiquement ravitaillées (in supply : **9.4**).
4.4.4 Toutes les cités de cette région sont considérées amies **(**exception : marqueurs révolte et marqueurs de contrôle ennemis). Les cités amies contiennent des garnisons (**18.3**) : elles se défendront contre les attaques ennemies.
4.4.5 Le tribut peut-être collecté (cf. **5.0**).

5.0 TRESORERIE ET TRIBUT - TREASURY AND TRIBUTE

5.1 Trésorerie

Elle contient des "talents" nécessaires aux différents achats.

Si la trésorerie tombe à zéro, le joueur ne peut plus ravitailler ses unités, en construire d'autres. Les talents s'accumulent au début de chaque année, en fonction des régions contrôlées.

5.2 Phase du tribut - Tribute Phase

Elle présente 2 étapes : la désignation du montant tribut (Tribute Assessment), puis sa collecte (Tribute Collection). Pendant la phase de désignation (Assessment), le joueur fixe un montant de tribut pour chacune de ses régions. Pendant la collecte (Collection), les fonds réels sont engrangés : ils peuvent être moindre que ceux fixés au départ en raison du nombre de cités révoltées, détruites, occupées par l'ennemi ou assiégées (cf. **5.4.2**).

5.3 Fixation du montant d'un tribut (Tribute Assessment)

5.3.1 Chaque région a une valeur de tribut de base (Base Tribute Value (BTV)) : elle indique la valeur de tribut qui peut être demandée. Au début du scénario, la désignation d'un tribut **(Tribute Assessment)** est un multiple du BTV. Un joueur peut augmenter ou baisser le montant d'un tribut (mais l'augmentation au cours d'une année est au maximum de 2 x BTV). Par contre, la baisse peut être illimitée. Le montant du tribut (Tribute Assessment) ne peut jamais être fixé au-delà de x5. On peut donc imposer à une région : x0, x1,x2, x3, x4,
ou x5 son BTV. Par contre des conséquences sont à prévoir : elles sont détaillées en **5.3.3**.

5.3.2 Valeur du Tribut de base - Base Tribute Value List

Voir la table dans le livre en VO
Ex : Thrace : 3 Western Islands : 2

5.3.3 Pour chaque multiplication d'un BTV d'une région, le niveau d'allégeance *Allegiance Level = AL* (pour le joueur "Athènes") ou le niveau militaire *Militance level* (pour le joueur « Sparte ») est réduit de 1.

* Si l'AL d'une région contrôlée par "Athènes" est inférieur à -2, alors le contrôle de cette région change tout de suite (**4.3)** – par contre, le joueur « Sparte » conserve l'actuel montant de tribut (Tribute Assessment) sans pénalité particulière.

* Si une région contrôlée par « Sparte » a un ML inférieur à 5, le montant maximum de tribut demandé (maximum Tribute Assessment) devient x1 et est immédiatement réduit (à moins qu'il soit déjà à zéro).

Modificateurs :

Joueur « Athènes » :

Réduire l'AL de la région de 1 pour chaque multiplicateur de montant de tribut.

Joueur « Sparte » :

Réduire le ML de la région de 1 pour chaque multiplicateur de montant de tribut.

5.3.4 En plus de ces pénalités AL/ML pour avoir surimposer le montant à payer pour une région, des modificateurs supplémentaires s'appliquent chaque année (même la première) :

joueur Athénien :	
x3 ou x4	-1 AL
x5	-2 AL
x0	+1 AL
joueur Sparte :	
x3 ou x4	-1 ML
x5	-2 ML
x0	+1 ML

5.3.5 Quand le montant à payer (Tribute Assessment) est abaissé, bien penser à tenir compte du modificateur "-1" pour les tests de révolte de l'année suivante (**6.3**).

5.3.6 Bien utiliser la piste d'enregistrement des tributs (Tribute Assessment track)

Chaque joueur l'utilise. Placer chaque marqueur de région à la bonne intersection (BTV / multiplicateur de montant). Le montant total correspondant est indiqué dans le coin de chaque emplacement.

5.4 Collecte des tributs -Tribute Collection

5.4.1 Si toutes les cités d'une région sont révoltées, assiégées ou détruites par l'ennemi : aucune collecte de tribut n'est possible.

5.4.2 Si au moins une cité amie, non assiégée existe dans la région, la collecte de tribut est possible. Il faut totaliser le nombre de points des cités révoltées, assiégées, tenues par l'ennemi, puis soustraire ce montant à celui qui aurait dû être perçu (Tribute Assessment). Si le résultat est inférieur ou égal à 0 : aucune collecte de tribut n'est possible.

Valeur de tribut - Tribute Value

Petite cité - Small city 0
Cité moyenne - Medium city 1
Cité importante - Large city 2

Exemple: dans la 2° année du jeu de campagne (le tribut de la première année a été déterminé et collecté). L'Athénien décide d'augmenter la fixation du montant (*Tribute Assessment) de CHIOS. Chios a un montant actuel fixé à sa valeur de base (BTV : Base Tribute Value). Cette valeur est de 2. Donc, au niveau de la fiche d'enregistrement des tributs (**Tribute Assessment track)** son marqueur est dans l'intersection « rangée 2 » et « colonne x1 ». Le joueur « Athènes » veut augmenter son montant BTV de 2 multiples (le maxi autorisé au cours d'une année) : il y a passage du marqueur vers la « colonne x3 ». La fixation du montant (Assessment) est d'un total de 6 maintenant. Puisqu'il a augmenté sa fixation du montant de 2 multiples, le niveau d'allégeance (AL) de Chios passe de 4 à 2. De plus, puisque son marqueur de montant est dans la colonne « x3 », une pénalité de -1 touche le niveau d'allégeance. Le joueur peut maintenant collecter son tribut. Erythrae a un marqueur "Revolt", mais c'est une petite cité : cela n'a pas d'effet. Montant (Assessment) de 6 points*
0 point perdu à cause de la petite cite en révolte : au total, 6 talents sont collectés.

6.0 REVOLTES – REVOLTS

6.1 Pendant la phase de test de révoltes (Revolt Check) de chaque tour saisonnier (Seasonal Turn), les villes des régions contrôlées par Athènes peuvent se révolter.

Pour chaque région Athénienne, dont le niveau d'allégeance (AL) est dans la zone à risque (Risk Zone) c'est-à-dire avec un AL de 3 ou moins, le joueur « Sparte » choisit une ville de la région et fait un test de révolte (Revolt Check) : des modificateurs interviennent (6.3). Avec un 7 ou +, la cité entre en révolte (un marqueur révolte est placé dessus : voir 6.5 pour les effets). Si toutes les cités sont déjà en révolte, aucun test de révolte n'est fait.

6.2 Le joueur "Athènes" peut aussi volontairement faire un test de révolte (Revolt Check), mais seulement pour 1 cité par région. Les régions ne doivent pas être dans la zone à risques si on veut tenter de mettre fin à une révolte. Sur un résultat de 1 ou moins, la cité cesse sa révolte. Un tel test volontaire (joué par « Athènes ») ne peut jamais déclencher un nouvelle révolte de cité.

6.3 Table des modificateurs de tests de révoltes - Revolt Check Modifiers Table –

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

6.4 Cas particulier : capitales des régions de base (capital cities of home regions)
La capitale (Athènes ou Sparte dans les scénarios à 2 joueurs) ne peut jamais entrer en révolte, un test de révolte ne peut y être fait. Lors des scénarios impliquant 3-4 joueurs,
Thebes et Corinth sont les capitales supplémentaires.

6.5 Cités entrant en révolte - Revolting Cities
NOTE: dans le cours normal du jeu, seules les régions contrôlées par « Athènes » peuvent se révolter. Certains scénarios spécifient que des cités de régions contrôlées par « Sparte » peuvent commencer en révolte (placer un marqueur « revolt » dessus). Parfois il est fait allusion à "joueur contrôlant = controlling player" et à "joueur ennemi = enemy player" : il faut comprendre respectivement « joueur Athènes » et « joueur Sparte ».
6.5.1 Placer un marqueur "Revolt" sur les cités révoltées. Jusqu'à ce que la révolte cesse, la cité est considérée ennemie pour le joueur contrôlant la région (elle possède une garnison inhérente). Si le niveau militaire (ML) est de 5 ou +, la cité est considérée comme amie de l'adversaire (il peut y entrer librement, s'y ravitailler). La couleur du marqueur « revolt » indique le joueur ami.
* Si ML = 5 ou +, utiliser le marqueur côté rouge (allié à Sparte) ou le côté bleu (allié à Athènes)
* Utiliser un marqueur blanc si ML est inférieur ou égal à 4 (aucun des joueurs ne peut y entrer librement)
6.5.2 Dès qu'une unité d'un joueur entre dans une cité en révolte qui lui est alliée il faut remplacer son marqueur "Revolt" par le marqueur de contrôle correspondant.
Ceci peut affecter le niveau d'allégeance saisonnier (Seasonal Allegiance Level : **13.0**) si c'était la seule cité en révolte de la région.

6.5.3 Pour retirer un marqueur "Revolt" un joueur doit occuper la cité avec au moins une unité amie au début d'un tour saisonnier (SeasonalTurn). **Exception :** ceci ne s'applique pas au tour saisonnier qui suit immédiatement la révolte (c'est-à-dire aux cités qui se sont révoltées avec des unités amies déjà à l'intérieur). Les révoltes durent au moins une saison.
6.5.4 Si le joueur contrôlant a des unités dans la cité quand elle entre en révolte, elles ne sont pas obligées de sortir de cette cité. Toutefois, si toutes quittent la cité avant que la révolte ne cesse, la garnison défendra la ville contre eux (idem pour toutes les cités en révolte). Si les unités du joueur ne quittent pas la cité, la révolte cessera après une saison - *(Note : dans ce cas la révolte est automatiquement pacifiée par les unités du joueur qui son restées une saison dans la cité).*
6.5.5 Les cités sans muraille (unwalled) qui se révoltent commencent tout de suite leur construction, elles seront terminées en une saison de moins que d'habitude(**7.6**). Ainsi, une cité moyenne non fortifiée qui se révolte au printemps terminera ses murailles immédiatement au lieu d'attendre l'été pour finir. Attaquer une cité ne stoppe pas la construction de ses murailles (à moins qu'elle ne soit prise). Enlever les marqueurs de fortification des cités si le marqueur "revolt" est enlevé avant que les murs ne soient terminés (soit par reprise du joueur contrôlant, soit par capture par l'ennemi).
***Exemple**: Test de révolte (Revolt Check) du tour de printemps (suite exemple 5.0).*
Chios's a un niveau d'allégeance (AL) de 2 - dans la zone de risque – Le joueur « Sparte » doit donc faire un test de révolte sur l'une de ses cités. Erythrae est déjà en révolte, des athéniens occupent la cité de Chios
city; de plus Clazomenae est sans muraille (unwalled). Le joueur " Sparte" décide de tester Teos.
Il ajoute les modificateurs : +1 pour une cité en révolte, +1 pour fixation de tribut supérieure au BTV : ce qui fait un modificateur total +2. Les dés font : 5 + 2 = 7
Teos se révolte. Il faut noter que pour Chios le niveau militaire est supérieur à 4, le joueur place un marqueur de révolte rouge sur Teos (allié à Sparte).

7.0 UNITE ET PRODUCTION - UNITS AND CONSTRUCTION
7.1 Les unités peuvent avoir 4 localisations durant le jeu : boîte de production (Build Pool), réserves de forces armées (Force Pool), la carte ou alors elles sont éliminées.

7.2 Réserves des forces armées - Force Pools
Elles représentent le stock d'unités qui ont été levées dans chaque région : elles sont équipées, mais pas encore mobilisées (elles sont prêtes à être envoyées sur le terrain.

Pour l'heure, elles n'ont pas besoin de ravitaillement (supply).
7.3 Déplacements "réserves de forces" / carte - Placing and Removing Units
7.3.1 Pendant l'étape de placement de chaque tour saisonnier (Placement stage), les joueurs peuvent bouger leurs forces, des réserves vers la carte et vice-versa.
7.3.2 Ces unités ne peuvent être placées ou retirées qu'au niveau de cités amies de leur origine (et c'est impossible au niveau des cités assiégées).
***Exemple**: des unités Corinthian peuvent être déplacées entre la réserve et la carte uniquement au niveau des cités Corinth, Cenchrae, et Lechaeum*
(en supposant que ces cités ne soient pas occupées par l'ennemi, assiégées ou révoltées).
7.3.3 Aucune unité ne peut être placée ou retirée si toutes les cités d'une région sont détruites, assiégées, occupées par l'ennemi ou/et en révolte.
7.4 Boîtes de production - Build Pools
Elles représentent la main d'oeuvre d'une région, sa capacité à produire.
Quand des unités sont éliminées, en général elles sont placées dans les boîtes de production (Build Pool).
*(exception : elite — cf. **7.9.1**).*
7.5 Produire des unités - Building Units
Pendant la phase de production (Build stage) du tour saisonnier (Seasonal Turn), les unités peuvent être déplacées depuis la boîte de production (Build Pool) vers la réserve de forces (Force Pool) de toute région amie. Pour les coûts : **7.7**.
7.6 Construire des bases et des fortifications - Building Bases and Fortifications
7.6.1 Bases et fortifications peuvent être réalisées pendant l'étape de production (Build stage), par toute unité, ou dans toute ville amie non assiégée. Le terme « forteresse » (*fortress)* fait référence aux forts et aux cités à enceintes (forts et walled cities).

7.6.2 Forts: ils peuvent être construits dans n'importe quel hex (non ville) dans lequel le joueur a des unités. Ils sont tout de suite réalisés (placer un marqueur sur la carte).

L'unité qui l'a construit pourra bouger normalement pendant les tours de campagne qui suivront (Campaign Turns).

7.6.3 Bases: les bases peuvent être construites n'importe où si joueur a une unité, ou dans n'importe quelle ville amie, non assiégée (en tenant compte des restrictions suivantes).

Comme pour les forts, l'unité (s'il y en a) qui a construit une base pourra bouger normalement pendant les tours de campagne qui suivront (Campaign Turns).

a) les Bases ne peuvent être construites dans des cites assiégées, mais elles peuvent l'être dessus (par une des unités qui assiège). Si le siège est cassé, la base est perdue. Si le siège est un succès : la base reste en place (elle est maintenant considérée comme étant dans la cité).

b) les Bases construites dans les hex de côte interviendront comme des ports. Un fort dans un hex de côte intervient comme un port si une base est construite à l'intérieur.

c) Une cité côtière (coastal city) qui n'est pas un port sera considérée comme tel si une base est présente dans l'hex. Une telle cité pourra être assiégée uniquement par des unités terrestres (une flotte n'est pas nécessaire : **10.0**).

d) Une base ne peut être capturée, mais elle peut être détruite par une unité ennemie qui termine son mouvement dans le même hex.

7.6.4 Cités avec enceintes - Walled cities

Toute cité amie, non fortifiée peut le devenir. Le coût et le temps de construction dépendent de la taille de la cité.

Les cités sont : petites – moyennes – importantes (small, medium, large).

* Les murs des petites cités sont réalisés immédiatement (et les unités constructrices pourront se déplacer normalement ensuite pendant les campagnes : Campaign Turn).

* Les murs des cités moyennes et importantes nécessiteront 1 ou 2 saisons de construction (voir la table des coûts : Construction Cost Table (**7.7**)).

Placer le marqueur de fortification approprié face cachée sur la carte (fortification marker), ainsi qu'un marqueur de saison correspondant au tour où la construction sera terminée. Le coût est payé tout de suite. Lors de l'étape de production (Build stage), on vérifie que les marqueurs de fortification peuvent être retournés ou non (on enlève les marqueur de saison dans ce cas). La cité est sans fortification tant que les travaux ne sont pas finis.

***Exemple**: pour fortifier une cité sans muraille (unwalled) de taille moyenne durant l'été, un marqueur muraille "Walled" doit être placé face cachée sous l'unité qui construit (avec un marqueur automne au dessus. Le coût est déduit de la trésorerie. L'enceinte sera construite pendant la phase de construction d'automne (Build stage - Fall turn).*

7.6.5 Enceintes gigantesques - Long walls:

Deux fortifications (walled cities ou/et forts) peuvent être reliées en construisant un long mur entre elles. Une unité dans chaque hex forteresse peut être utilisée pour cette construction (long walls).

Il faut placer le marqueur "Long Walls" entre les 2 marqueurs"fortress" (ne pas oublier de placer le marqueur de saison correspondant dessus).

L'unité qui construit est considérée (en ce qui concerne les combats) comme étant en dehors de la fortification. Si elle se déplace, ou retraite, dans l'un des 2 hex, le marqueur "Long Walls" est retiré.

7.7 Table des coûts de production - Construction Cost Table

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

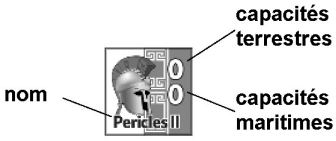
Type d'unités	coûts des unités	saisons nécessaires
Hoplite	1	0
Infanterie légère (Light infantry)	1	0
Cavalerie (Cavalry)	1	0
Flotte (Fleet)	2	0

* Coût des marqueurs et saisons nécessaires (Marker type Cost Time / Seasons)

Marqueurs	coûts	saisons nécessaires
Base ou fort	1	0
Fortification de petite cité (small city)	1	0
Fortification de cité moyenne (medium)	1	1
Fortification de cité importante (large) ou murs gigantesques	2	2

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

7.8 Leaders



7.8.1 Ils permettent à plusieurs unités d'occuper le même hex et de se déplacer ensemble. Un leader ne peut quitter une pile d'unités dans un hex qui n'est pas une ville ou un fort (cf. **16.2**).

7.8.2 Ils sont aussi nécessaires pour déplacer plusieurs flottes ensemble en mer, et pour transporter des unités terrestres. Des flottes dans la même mer et sans leader ne doivent pas être empilées

7.8.3 Ils agissent sur les combats (cf.**17.4.2**).

7.8.4 Un joueur ne peut avoir plus de 6 leaders (réserve + carte)

*(**exceptions** : certains scénarios et la carte évènement "Persia") Quand un leader est éliminé, un nouveau le remplace depuis la réserve de leaders (*Leader Pool) et est placé dans la pile des leaders éliminés. Si c'est une pile entière qui est éliminée, il faut placer le nouveau leader dans la réserve de force de la région de base (home region Force).

7.8.5 Les leaders peuvent être déplacés entre une cité amie et la réserve de force de cette région de base, ceci pendant l'étape du placement du tour saisonnier (Placement phase / Seasonal Turn). Les leaders ne nécessitent pas de ravitaillement, ils peuvent être placés dans la réserve de force (Force Pool) de toute région. Par contre, le retour sur la carte doit se faire vers la région en question.

7.8.6 Elimination des leaders - Eliminating Leaders

Si un ennemi termine son mouvement dans un hex contenant seulement un leader, il est éliminé.

Les leaders risquent la mort au moment des combats (le leader « en chef » de chaque camp). Après chaque bataille, si un jet de dé fait 6, il est éliminé : un nouveau leader est pris depuis la boîte de production (Build Pool). Un leader est toujours éliminé quand sa pile d'unités est détruite.

7.9 Unités et leaders éliminés - Eliminated Units and Leaders

7.9.1 Les unités éliminées sont soient placées dans la réserve de production (Build Pool) soit définitivement retirées du jeu.

Les Elites units (moral 6) sont enlevées du jeu quand elles sont éliminées. Toutes les autres sont placées dans la boîte de production (Build Pool).
7.9.2 Les leaders sont éliminés de façon définitive. Si le leader portant un nom manque, alors qu'il est nécessaire : le remplacer par "0-0".

8.0 LES ZONES - AREA DEFINITIONS
8.1 Elles sont utilisées pour le ravitaillement et le déplacement. Elles peuvent être amies, ennemies ou alors contestées : cela dépend du joueur qui contrôle les unités et les villes qui s'y trouvent. A ce sujet, les cités en révolte sont considérées comme étant ennemies. Les ZONES terrestres et maritimes sont traitées différemment dans le jeu.
8.2 Ce qui suit n'a aucun effet sur l'appartenance d'une zone (amie, ennemie ou contestée) :
i) Leaders
ii) Bases
iii) Forts inoccupés - Unoccupied forts
iv) Cités et forts assiégés - Besieged cities / forts
v) Cités sous marqueur "Helot uprising"
vi) Flottes se ravitaillant sur place - Foraging fleets (voir aussi les effets des flottes sur les lignes de ravitaillement en **9.3.4**) :
8.3 zones terrestres - Land Areas
Leur appartenance dépend de toutes les unités terrestres : hoplites, infanterie légère, cavalerie (hoplite, light, infantry, cavalry) ainsi que des cités qui y sont présentes. Les flottes dans les hex côtiers n'ont pas d'effet sur l'appartenance d'une zones terrestre. Voici les types de zones terrestres :
i) zones amies (*Friendly* Areas) : celles qui ne contiennent pas d'unités ennemies, ni de cités.
Les unités d'un joueur peuvent utiliser le mouvement par zones (Area mouvement) à travers ces zones terrestres amies.
ii) *régions ennemies (Enemy* Areas) : celles qui ne contiennent pas d'unités amies ni de cité et au moins une unité ennemie, ou cité. Les unités du joueur ne peuvent utiliser le mouvement par zones (Area mouvement) à travers ces zones terrestres ennemies.
iii) zones contestées (*Contested* Areas) : celles qui contiennent au moins une unité ou cité de chaque joueur. Aucun joueur ne peut entrer ou sortir de ces zones contestées en utilisant le mouvement par zone (Area movement).
Exemple*: Thessaly est contrôlée par Athènes. Si aucune unité d'aucun des joueurs ne s'y trouve, les 2* zones *(areas) contenant des cités sont considérées « amies du joueur Athènes » et « ennemies du joueur Sparte ». La* zone *ne contenant pas de ville est amie pour les 2 camps. Si le joueur "Sparte" capture Lamia et assiège Pharsalus, et que de plus, aucune unité « Athènes » ne se trouve dans cette* zone *(area), alors cette* zone *est maintenant considérée comme étant « amie de Sparte – ennemie d'Athènes ». Si une unité « Athènes » arrive ensuite dans cette région, ou que Sparte abandonne le siège Pharsalus, alors la* zone *est contestée.*
8.4 Zones maritimes - Sea Areas
Elles sont utilisées au sujet des lignes de ravitaillement (supply line determination) : elles ne peuvent être tracées à travers des zones maritimes ennemies. Les unités navales n'utilisent que le mouvement naval par zones (cf. suite). Seules les flottes (fleets) ont un effet sur le statut de ces zones.

Les flottes qui sont arrivées au port ou dans un autre hex côtier sont malgré tout considérées comme étant en mer en ce qui concerne la détermination du statut des zones maritimes. Voici les types de zones maritimes :
i) zones amies (*Friendly* Areas) : elles ne contiennent aucune flotte ennemie
ii) zones *ennemies (Enemy* Areas) : elles contiennent des flottes ennemies mais pas de flottes amies
iii) zones contestées *(Contested* Areas) : elles contiennent des flottes ennemies et des flottes amies
8.5 Grand large - Open Seas
Aucun combat ne peut s'y dérouler. Les lignes de ravitaillement ne peuvent les traverser

9.0 RAVITAILLEMENT - SUPPLY
9.1 Toutes les unités doivent être ravitaillées : sinon elles sont éliminées. Pendant l'étape de ravitaillement de chaque tour saisonnier (Supply stage / Seasonal Turn), soustraire de la trésorerie (Treasury) le montant nécessaire (en talents) au ravitaillement de chaque unité (**9.2**). Si un joueur n'a plus assez de talents dans sa trésorerie pour entretenir toutes ses unités, il choisit lesquelles il doit sacrifier. Dans certains cas, certaines unités peuvent se ravitailler sur place (forage for supplies) plutôt que de puiser dans la trésorerie. Si possible, toutes les unités doivent être ravitaillées (on ne peut les éliminer volontairement sans les ravitailler alors que les ressources sont disponibles).
9.2 Déterminer si une unité est ravitaillée - Determining if Units are "In Supply"
9.2.1 Les unités à l'intérieur des cités sont toujours ravitaillées. Les unités en cité, dans leur région d'origine (home region) sont ravitaillées à un coût divisé par 2.
9.2.2 Les unités à l'extérieur des cités sont ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers :
a) une importante cité amie (friendly large city)
b) une base amie (friendly base) - (si la base est ravitaillée : **9.3.2**).
9.3 Lignes de ravitaillement - Supply Lines
9.3.1 C'est un chemin connectant une unité à une cité importante (large city) ; cela est possible à travers une chaîne de bases qui sont elles-même ravitaillées (in supply). Ces lignes peuvent être tracées à travers des régions amies (friendly Areas), mais aussi à travers des hex non-ennemis dans les régions contestées (non-enemy hexes in contested Areas). Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées depuis ou vers une cité/fort assiégé. Par contre les cités/forts bloqués ne bloquent pas les lignes de ravitaillement. Les lignes de ravitaillement peuvent également être tracées à travers les régions maritimes, entre 2 bases côtières (coastal bases) ou encore entre une base et une cité importante (large city).
9.3.2 Déterminer si une base est ravitaillée - Determining if a Base is "In Supply".
C'est le cas si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers une cité importante. Ceci peut se faire par des relais avec d'autres bases ravitaillées.
9.3.3 Lignes de ravitaillement terrestres - Land Supply Lines.
Elles peuvent traverser jusqu'à 3 zones amies (friendly Areas) vers une base ou une cité importante (en incluant cette base ou cité importante + la zone de l'unité qui se ravitaille). Les bases tracent leurs lignes de ravitaillement de la même façon. Ainsi, chaque base dans la chaîne doit être dans un rayon de 3 zones terrestres (land Areas) de la base précédente (et doit être capable de tracer une ligne vers ces zones).
Exemple 1*: une unité dans la* zone *Pharsalus/Lamia de Thessaly pourrait être ravitaillée depuis Thebes, mais Thebes ne pourrait ravitailler aucune des autres* zones *de Thessaly car elles sont à plus de 3* zones *de distance.*
Exemple 2*: Des unités, où qu'elles soient en Peloponnese (Laconia, Elis, Arcadia, Achaea, Argolid, Corinth, et Epidaurus) pourraient être ravitaillées à partir de Sparte (si toutes les* zones *étaient soit amies ou contestées avec un chemin libre). Si la* zone

Argolid était ennemie, des unités en Epidaurus ne pourraient être ravitaillées directement par Sparte —les lignes de ravitaillement devraient traverser 4 zones *pour les atteindre.*

9.3.4 Lignes de ravitaillement maritime - Sea Supply Lines.
Les bases en port, cité, ou hex côtier ont la possibilité de tracer des lignes de ravitaillement sur une distance indéterminée à l'intérieur de zones amies ou contestées. Les restrictions sont les suivantes.
a) les 2 extrémités doivent être un port de base (port base) ou/et une cité portuaire amie importante (friendly large port city).
b) Des flottes ennemies dans un hex côtier contrôlent la zone maritime adjacente : elles bloquent les lignes de ravitaillement, à moins que des flottes amies impliquent une contestation (contested sea Area : **8.4**). *Exception : les flottes se ravitaillant sur place (*foraging fleets) n'ont pas d'effet sur les lignes de ravitaillement (cf. **9.7.4**).
c) Les lignes de ravitaillement ne peuvent passer par le grand large (Open Sea regions).
Exemple: *Une base d'Athènes à Naupactus peut tracer une ligne de ravitaillement maritime (sea supply) vers Corcyra ou Athènes. Si le joueur « Sparte » place des flottes à Leucas et Gytheum, ces lignes sont bloquées. Si Athènes contrôle Pagae en Megarid, construire une base ouvrirait une voie de ravitaillement vers Athènes (Naupactus vers Pagae par mer sea, puis Pagae vers Athènes par terre). Elle pourrait par la suite être coupée par des flottes du joueur « Sparte » localisées dans un port de Gulf of Corinth (création d'une* zone *maritime ennemie) : un contre par des flottes du joueur « Athènes » à Pagae est possible (Gulf of Corinth devenant une* zone *maritime contestée).*

9.4 Ravitailler des unités reliées à des lignes de ravitaillement - Supplying Units which are 'In Supply'
9.4.1 Le montant d'un ravitaillement est fixé sur la table de ravitaillement (**Supply Costs Table : 9.4.3**). Ce coût est à déduire de la trésorerie (Treasury). Les unités ravitaillées pourront combattre et bouger normalement dans les tours de campagne qui suivent (Campaign Turns).
9.4.2 Des unités en régions ennemies peuvent utiliser les ressources locales (forage (**9.7**)) au lieu d'utiliser la trésorerie et les lignes de ravitaillement. Des unités qui sont liées à des lignes de ravitaillement (in supply) ne peuvent profiter jamais des ressources locales (à moins que la trésorerie soit vide).
9.4.3 Table de ravitaillement - Supply Cost Table
Coût par unité (coût dans la région d'origine)*****

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

Notes : * Les unités dans une ville de leur région-mère (home région) sont ravitaillées à moitié coût (ajouter tous les coûts normaux puis diviser par 2 en arrondissant au supérieur).

9.5 Ravitailler une unité sans ligne de ravitaillement - Supplying Units which are not 'In Supply'
Soit elles utilisent un ravitaillement local (forage : **9.7**), soit elles sont éliminées. Un ravitaillement local est impossible l'hiver : les unités sans ligne de ravitaillement sont donc éliminées à cette saison.

9.6 Les unités qui ne peuvent être ravitaillées par le biais des lignes de ravitaillement et de la trésorerie et qui sont sans ravitaillement local (forage : **9.7**) sont éliminées.

9.7 Utiliser un ravitaillement local - **Foraging**
9.7.1 Les unités qui procèdent ainsi, se débrouillent avec ce que leur offre le terrain sur place, elles ne dépensent pas de talent à partir de leur trésorerie.
Chaque zone (area) a une valeur de ressource (Foraging Number) inscrite sur la carte. C'est le nombre maximum d'unités qui peut se ravitailler localement dans cette zone au cours d'une saison. (Cette valeur est aussi le nombre maximum de fois que la zone peut être pillée en une année : **15.3**).
9.7.2 Les unités qui utilisent un ravitaillement local ne peuvent bouger ni initier de combat durant le premier tour de campagne (Campaign Turn) : toutefois, elles peuvent faire des raids (cf. **15.1**).
Placer un marqueur "Foraging" sur ces unités.
Les unités qui utilisent un ravitaillement local dans une cité ou un fort doivent être installées en dehors de ceux-ci.

Les unités conduisant un siège peuvent utiliser un ravitaillement de ce type.
9.7.3 Restrictions d'un ravitaillement local (foraging) :
a) des unités qui possèdent une ligne de ravitaillement classique ne peuvent utiliser un ravitaillement local à partir de régions amies (à moins que la trésorerie soit vide : Treasury empty).
b)

utiliser un ravitaillement local dans une zone avec un marqueur "Raided" est impossible
c) utiliser un ravitaillement local est interdit l'hiver (Winter Turn).
d) les unités ne peuvent pas fourrager sur une île inhabitée.
9.7.4 Les flottes qui se ravitaillent localement n'ont pas d'influence sur le statut de la zone maritime en ce qui concerne les lignes de ravitaillement classique. (cf. **9.3.4**).

9.8 Ravitailler des flottes en mer - Supplying Fleets At Sea
Les flottes ne peuvent être ravitaillées quand elles sont en mer. Les flottes dans une zone maritime (sea area) doivent être déplacées vers un hex adjacent à une côte (moved to an adjacent coastal hex) durant une étape de ravitaillement (supply phase). Les flottes en zone maritime (Sea Area) qui ne touchent pas la terre ne peuvent être ravitaillées et sont éliminées.

10.0 SIEGES
10.1 Ils sont commencés et résolus pendant la phase de siège du tour saisonnier (Siege Phase/Seasonal Turn). Avant qu'une cité ou un fort ennemi ne soit assiégé (besieged), il doit être « amorcé » (*masked)* par une sorte de blocage.

Ceci se fait en apportant des unités dans l'hex pendant un tour de campagne (Campaign Turn) - voir **10.2**).
10.2 Blocage d'une cité ou d'un port (Masking a City or Fort**)**
10.2.1 Quand une unité, ou une pile, se déplace sur un hex de ville ou de fort ennemi, réaliser ce qui suit (dans l'ordre) :
a) si des unités ennemies sont présentes dans l'hex, le défenseur doit décider quelles sont ses unités qui vont rester à l'extérieur et à l'intérieur de la cité ou du fort. Si des unités (any of the defender's units) sont à l'extérieur de la cité ou du fort, le combat a lieu.
b) quand des flottes tentent de bloquer un port (d'amorcer le siège d'un port), les flottes du port peuvent choisir de le quitter : la bataille qui s'ensuit est considérée comme étant une bataille de pleine mer (sea

battle), mais en ce qui concerne les niveaux AL/ML elle est considérée se dérouler dans le port. Les unités battues qui tentaient d'amorcer le siège resteront dans la région maritime (sea area) dont elles viennent. Les flottes victorieuses du défenseur, elles, resteront dans le port. Quant aux flottes battues du défenseur : elles ne peuvent que retraiter à l'intérieur du port.
Si aucune unité ne se trouve à l'extérieur de la cité ou du port, ou alors qu'elles ont été battues, l'attaquant a 2 options :

- attaquer la cité ou le fort (cf. **18.0**)
- rester dans l'hex

Si la cité ou le fort était déjà en blocage (masked) au début du tour de campagne (Campaign Turn), alors les unités offensives qui retraitent après une attaque de cité ou de fort sont obligées de rester dans le même hex.
10.2.2 Une cité/fort qui a au moins une unité terrestre amie dans le même hex est considéré bloqué (masked). Les effets sont les suivants :
a) ni la cité, ni aucune unité dans la cité n'affectent les déterminations de contrôle de la région (Area determination) (***exception**: les flottes dans un port bloqué (masked) uniquement par des unités terrestres continuent à avoir des effets sur les* zones *maritimes adjacentes) – cf. suite*
b) les unités amies peuvent traverser la cité sans stopper (mais le mouvement par route n'est pas autorisé)
c) aucun ajustement AL/ML n'est fait pour une ville bloquée, ou en révolte. Même chose pour les unités qui sont dans la cité/port
d) les unités bloquantes doivent être battues avant qu'une unité puisse entrer ou sortir de la cité/fort .
(***exception**: : les flottes dans un port bloqué (masked) uniquement par des unités terrestres peuvent librement entrer/sortir du port) – cf. suite*
Note: Contrairement au cas des cités véritablement assiégées, des unités peuvent être produites ou/et démantelées (built /disbanded) dans une cité bloquée (masked city) : par contre, elles doivent toujours attaquer les unités bloquantes pour sortir de la cité)
10.2.3 Pour bloquer des flottes ennemies dans un port, il faut au moins une flotte parmi les unités bloquantes. Les effets du blocage d'un port sont les suivants (en plus de ceux expliqués en 10.2.2 si une unité terrestre est présente) :
a) les flottes dans le port bloqué ne peuvent intercepter des flottes passant dans les zones maritimes adjacentes (sea area)
b) la (ou les) flotte bloquante doit être battue pour que des flottes puissent entrer/sortir du port. Les flottes bloquantes peuvent être attaquées séparément des autres unités terrestres bloquantes (à moins qu'elles ne préfèrent rester sur terre avec les autres unités dans l'hex). Par la suite le port n'est plus considéré bloqué pour le reste du tour de campagne (CampaignTurn).

10.3 Initier un siège - Initiating a Siege

10.3.1 Une cité ou un fort ennemi peut être assiégé pendant la phase de siège du tour saisonnier **(**Siege Phase / Seasonal Turn) s'il y a blocage (mask) par un nombre suffisant d'unités (cf. **10.3.2**). Placer sur la cité ou le fort un marqueur assiégé (Besieged marker) avec la valeur appropriée (moral de siège **10.3.3**).

10.3.2 Nombre d'unités terrestres nécessaires pour initier et maintenir un siège - Number of Units to Initiate and Maintain a Siege

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

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

10.3.3 Moral durant un siège - Siege Morale

Le niveau de moral pour les cités et les forts :

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

10.4 Effets d'un siège - effects of a Siege

Les effets sont les mêmes que pour le blocage, avec en surplus :
a) Aucune unité ne peut être placée ou démantelée (placed/disbanded) dans une cité assiégée (besieged). Les bases ne peuvent y être installées
b) Pas de récolte de tribut possible dans une cité assiégée
c) Existence d'un test de moral (siege morale) lors des phases de siège (Siege Phase), y compris la première, afin de vérifier une éventuelle reddition (**10.5**). La reddition d'une cité est une victoire pour l'assiégeant : en tenir compte au niveau des ajustements AL / ML .

10.5 Résolution d'un siège - Resolution of a Siege

Lors des phases de siège de chaque tour saisonnier (Siege Phase / Seasonal Turn), y compris le tour durant lequel le siège débute, les sièges sont résolus : ceci se fait dans l'ordre choisi par l'assiégeant. Premièrement, il faut commencer par vérifier si le nombre d'unités assiégeantes est suffisant : sinon le siège est cassé (cf. **10.7**).
Dans le cas où l'effectif est suffisant pour réaliser le siège, lancer un dé : si le résultat est plus haut que le moral de siège (siege morale) de la cité ou du fort : reddition des assiégés. Sinon le siège continue, et le moral des assiégés baisse de 1. Ce moral ne descend jamais sous 1 (il y a toujours une possibilité pour que les assiégés ne se rendent pas et que le siège dure…).

10.6 Quand un siège a réellement débuté (cf. 10.3)

le nombre d'unités indiqué plus haut doit rester dans l'hex à tout moment. Le moral de la cité ou du fort peut être augmenté d'1 point maximum par tour de campagne (Campaign Turn) si :
a) il y a moins d'unités assiégeantes que nécessaire à la fin d'une phase de mouvement (Movement Phase), ou…
b) il y a moins d'unités assiégeantes que nécessaire à la fin d'une phase de combat (Combat Phase).
Avec ces modifications, le niveau de moral de la cité ou du fort assiégé peut dépasser celui qui avait été fixé au départ.

10.7 Reddition d'une cité ou d'un fort - Surrender of a City or Fort

A ce moment-là, toutes les unités défendantes sont éliminées, et la place est capturée par l'ennemi (ajuster les marqueurs AL/ML, puisque c'est une victoire (cf. **13.0**)). L'assiégeant a aussi l'option de détruire immédiatement la cité (cf. **11.0**) ou de détruire les fortifications (cf. **11.3**).

10.8 Casser un siège - Breaking a Siege

10.8.1 Le siège est cassé s'il y a un nombre insuffisant d'unités assiégeantes au début d'une phase de siège (Siege Phase). Ceci est une victoire pour le défenseur : ajuster les marqueurs AL/ML en conséquence, (cf. **13.0**). Le marqueur de siège est retiré de la cité, le siège est fini. Par contre, si des assiégeants sont encore sur place, la cité est encore bloquée (masked).
Exemple : *Le joueur Athènes décide d'assiéger la cité en révolte de Potidaea (en Chalcidice) - remarque : 4 unités + 1 flotte sont nécessaires pour assiéger une cité portuaire moyenne (medium port city) -*
Pendant les tours de campagne d'été (Summer Campaign Turns), le joueur « Athènes » déplace 5 unités à Potidaea. Pendant la phase de siège du tour d'automne (Siege phase / Fall Seasonal

Turn), le joueur Athènes débute le siège. Le niveau de moral de Potidaea au début du siège doit être déterminé : pour une cité moyenne (medium city) il est de 5. Le joueur Athènes doit lancer un dé pour voir si la cité se rend (ce qui ne se produirait que sur un dé de 6. Si 6 est lancé), Potidaea se rend et le joueur Athènes en prend le contrôle (victoire en Chalcidice et possibilité soit de casser les murs, soit de raser entièrement cette cité). Si ce n'est pas un 6 qui est lancé, le moral de la cité(siege morale) est réduit de 1 : placer un marqueur de siège « 4 » sur Potidaea, et le siège continue. Si moins de 5 unités restent sur l'hex Potidaea à la fin de l'un des tours de campagne d'automne (Fall Campaign Turns), alors le moral de la cité serait augmenté de 1. Pendant la phase de siège d'hiver (Winter's Siege phase), si moins des 5 unités requises restent dans l'hex de siège, alors ce dernier est cassé (victoire en Chalcidice). Si les 5 unités requises restent, le joueur Athènes lance le dé et le compare avec le niveau de moral de la cité assiégée (siege morale) : ce chiffre devrait être de 4 si le joueur Athènes avait maintenu le siège au long des tours de campagne d'hiver (Fall Campaign Turns). Sur 5 ou 6, la cité se rend. Sur 1-4 son moral passe à 3 et le siège continue.

10.8.2 Le siège d'un port peut également être cassé (broken) si des flottes ennemies forcent le passage vers le port. Les flottes qui assiègent un port peuvent être attaquées par des flottes ennemies séparément des autres unités assiégeantes. Une telle bataille débute quand les flottes arrivent dans l'hex concerné. Les flottes assiégeantes ont 2 options :

option a) : rester sur place (on land) avec les autres unités assiégeantes terrestres. Là, elles pourront être impliquées dans des batailles de type terrestre si le joueur qui fait les déplacements le désire. Le siège est immédiatement cassé (penser aux ajustements AL/ML concernant cette victoire).

option b) : participer à une bataille navale avec les flottes ennemies qui viennent d'arriver. Remarque : si plusieurs unités terrestres et flottes sont impliquées dans un siège, 2 leaders sont requis pour d'éventuels empilements (cf. **7.8**). Les flottes attaquantes peuvent retraiter dans une zone maritime adjacente (amie ou contestée) ; par contre, les flottes de l'assiégeant ne peuvent que retraiter vers la terre du même hex (en supposant qu'au moins une unité assiégeante reste sur terre en n'étant pas impliquée dans une bataille). Si les flottes attaquantes gagnent, le siège est cassé. Bien que résolue en tant que bataille navale, cette bataille est considérée se dérouler dans le port pour l'ajustement des nouvelles valeurs AL/ML .

10.9 Assiéger les enceintes gigantesques - Besieging Long Walls

Elles unissent 2 forteresses d hex adjacents. Les 2 hex doivent donc être assiégés. Deux constructions de ce type existent au départ : Athens / Piraeus, et Megara / Nisaea.

***Exemple** : pour assiéger Athens/Piraeus, il faut au moins 11 unités (6 pour l'hex Athens + 5 pour l'hex Piraeus, dont l'une doit être une flotte)*

11.0 DETRUIRE LES CITES ET LES FORTIFICATIONS - DESTROYING CITIES & FORTIFICATIONS

11.1 Détruire des cités - Destroying Cities

11.1.1 Les cités prises par assaut (assault : **18.0**) ou qui se rendent après un siège (**10.7**) peuvent être détruites au choix du joueur victorieux.

Il doit choisir son option immédiatement (ce sera le seul moment où il aura la possibilité : ultérieurement ce sera impossible).

11.1.2 Placer un marqueur "cité détruite" (City Destroyed) sur la cité : elle n'interviendra plus du tout, à aucun niveau du jeu. Les unités qui se défendent dans l'hex utilisent le modificateur de moral de l'autre terrain de l'hex. Le tribut en provenance de régions qui ont des cités détruites est réduit (cf. **5.4.2**).

11.1.3 Toutes les unités amies dans un hex de cité doivent participer à la destruction de la cité. Placer un marqueur "raid" (Raiding marker) sur ces unités. Ces unités sont considérées à tous les niveaux comme participant au raid : elles peuvent renvoyer le tribut vers la trésorerie (cf. **15.0**). Quand la cité est détruite, il est impossible de piller d'autres talents à partir de cette zone au cours de l'année. Placer un marqueur « pillé » (Raided) dans la zone (égal au niveau de la valeur de ravitaillement de cette zone : Area's Forage Number).

11.2 Ajustement des niveaux d'allégeance (AL) et militaires (ML) - Allegiance/Militance Adjustments for Destroying a City

11.2.1 Quand une cité est détruite, AL et ML doivent être ajustés dans la région. L'ajustement dépend de la taille de la cité détruite, du joueur contrôlant la région.

11.2.2 Les modificateurs AL/ML sont en **13.0**. Il faut utiliser la valeur indiquée pour une petite cité détruite – doubler pour une moyenne – tripler pour une cité importante.

11.3 Détruire des fortifications - Destroying Fortifications

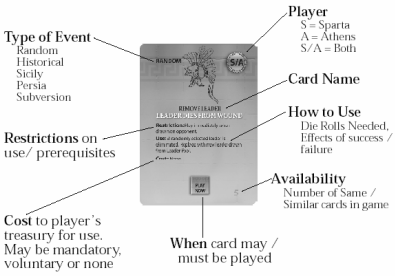
11.3.1 Les fortifications : murailles + enceintes gigantesques + fort (city walls, Long Walls, forts). Elles peuvent être détruites de 2 façons :

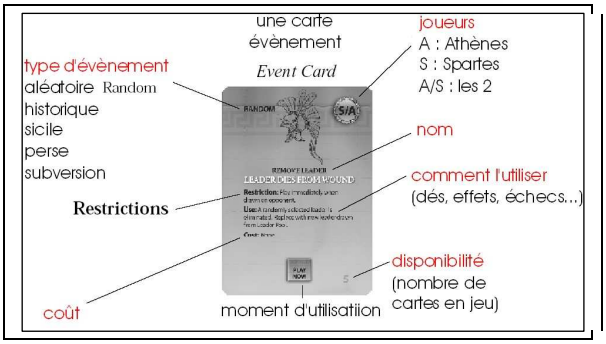
a) Quand une cité ou un port est capturé (soit par assaut, soit par siège), le joueur victorieux à l'option de les raser immédiatement. Un marqueur « fort » (fort counter) sera retiré de la carte, ou un marqueur « sans muraille » (Unwalled) placé sur la ville.

b) Un joueur peut aussi détruire les murs d'une cité ou d'un fort s'il a une unité dans la cité pendant un tour de campagne (campaign turn). L'unité ne peut bouger durant le tour, et est considérée (au sujet des combats) comme étant en raid (raiding) – par contre ne pas appliquer les ajustements AL/ML pour le raid.

11.3.2 Les enceintes gigantesques (Long walls) peuvent être détruites comme vu plus haut, mais seulement si le joueur contrôle les 2 hex de forteresses.

12.0 CARTES "EVENEMENTS" - EVENT CARDS





12.1 Elles sont jouées pendant la phase des évènements aléatoires (Event Cards/Seasonal Turn). Les joueurs jouent successivement leurs cartes (celui qui a le plus de régions débutant en premier – en cas d'égalité, Athènes commence) jusqu'à ce qu'aucun des 2 ne veuille plus jouer.

12.2 Une fois que les 2 joueurs ont fini de faire intervenir leurs cartes d'évènements, ils peuvent ensuite se débarasser de

certaines de leurs cartes (ou de toutes). Ils recomplètent ensuite leur main en retirant de nouvelles cartes à partir de la pile. Certaines cartes mentionnent « à jouer immédiatement » (Play Immediately), ou encore « à jouer ou à écarter immédiatement » (Play or Discard Immediately) : il faut en tenir compte. Les joueurs tirent des cartes jusqu'à en avoir 5 au maximum.

12.3 Une fois que les joueurs ont complété leurs mains à 5 cartes, ils mettent de côté, face cachée (sans les regarder), 2 cartes à partir du deck.

12.4 Ces cartes écartées (Discarded Event Cards) sont placée dans une pile à part (discard pile). Celles qui sont écartées définitivement sont placées "face visible" dans une pile séparée, de façon à ne pas les faire intervenir à nouveau) quand le deck de jeu est remélangé.

12.5 Quand il ne reste plus de carte dans le deck de jeu, les cartes qui avaient été écartées (non définitivement) sont mélangées pour reconstituer un nouveau deck. Il faut noter le nombre de fois où le deck a été reconstitué : cela intervient dans certains scénarios.

12.6 Voir l'**Appendice C** pour la traduction des cartes

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

13.1 Ces niveaux peuvent varier suite à des actions de joueurs, ou alors, en fonction de nouvelles conditions dans la région (voir la table des niveaux AL et ML : Allegiance and Militance Adjustments Table (**13.4**) pour les modificateurs). Là, où 2 nombres sont indiqués dans les ajustements : prendre le premier si le joueur contrôle la région – prendre le 2ème dans le cas contraire.

13.2 La plupart des ajustements ne sont faits que dans la région au niveau de laquelle l'évènement a eu lieu. Toutefois, pour certains évènements, comme une victoire décisive, ou la destruction d'une cité, les ajustements AL/ML peuvent concerner toutes les régions. (voir la table correspondante).

13.3 Iles désertes - Uninhabited Islands

13.3.1 Les unités qui se trouvent sur ces îles n'affectent pas les niveaux de contrôle (tant que ces îles n'appartiennent à aucune région).

13.3.2 Les victoires sur ces îles désertes n'ont pas d'effet sur les niveaux AL/ML, sauf dans les cas de « victoire décisive » : à ce moment là , toutes les régions sont considérées « autres régions » (other regions) pour ce qui concernera les ajustements des niveaux « AL/ML ».

13.4 Table (**13.4**) : Ajustements des niveaux d'allégeance et des niveaux militaires (AL/ML) - Allegiance and Militance Adjustments Table

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

A/ Ajustements liés aux saisons (Seasonal Adjustments)

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

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

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

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

Definitions :

. Victoire décisive (Decisive victory)

— une victoire dans laquelle au moins 3 unités ennemies ont été éliminées.

— une cité importante (large city) ravagée ou défendue avec succès (stormed / defended)

- — la reddition ou la fin d'un siège de cité importante (surrender / breaking of the siege)
- — l'élimination d'une élite Hoplite du camp de Sparte (une victoire par unité)

. Unités ennemies sans opposition dans la zone (Unopposed enemy unit in Area) : une zone dans la région (Area in the region) contient des unités ennemies, mais pas d'unités amies.

Notes:

* Un seul de ces ajustements doit être appliqué dans une région au cours d'une saison (peu importe le nombre de cités, d'ennemis en révolte, de forts, ou d'unités dans la région). Si plusieurs des ces conditions existent, il faut toujours utiliser la condition "révolte" (si elle existe).

** Ces ajustements ne peuvent diminuer l'allégeance sous 5.

*** Pour les batailles entre flottes en mer, appliquer ces ajustements à toutes les régions (areas) en contact avec la zone de bataille.

† Cet ajustement n'est appliqué qu'une fois par saison et par zone (season / Area) : peu importe le nombre d'unités qui ont fait le raid, ou le nombre de tours de campagne (Campaign Turns) pour réaliser le raid.
†† Utiliser la valeur donnée pour les petites cités (small city) ; utiliser la valeur donnée x2 pour les cités moyennes (medium city) ; x3 pour les cités importantes (large city).

14.0 TOURS DE CAMPAGNE - CAMPAIGN TURNS
14.1 Chaque tour de saison (seasonal turn) est suivi de 3 tours de campagne, au cours desquels les joueurs réalisent des raids, déplacent leurs unités, font combattre leurs unités.
14.2 Chacune des 2 phases de campagne (Campaign Turn phases) — Raids et Mouvements / Combat — est conduite entièrement par l'un des 2 joueurs, ensuite l'autre fait de même (celui ayant le plus de régions, agissant, comme d'habitude, en premier).
14.3 Après l'accomplissement des mouvements et des combats du 3ème tour de campagne d'hiver (Winter), une nouvelle année débute (on repasse à la phase annuelle de départ : Year Start Phase).

15.0 FAIRE DES RAIDS - RAIDING

15.1 C'est une façon de dévaster les régions ennemies et d'enrichir sa trésorerie.

Placer un marqueur de raid (Raiding) sur les unités en action de raid. Ces unités ne peuvent bouger ni engager de combat durant le tour de campagne (Campaign Turn) où elles mènent leurs actions. Par contre, les unités qui réalisent un ravitaillement local (forage) sont autorisées à faire des raids. Les unités en raid sont automatiquement considérées comme étant à l'extérieur de toute fortification. Les flottes en ravitaillement local ne peuvent pas intercepter de flottes ennemies.
15.2 Des unités ne peuvent mener des raids que dans des régions ennemies (unfriendly regions). Placer un marqueur pillé (Raided) dans chaque zone (area) avec la valeur correspondant au nombre d'unités qui ont fait le raid. Cet effet est cumulatif au cours de l'année : des unités qui viendraient s'ajouter par la suite seraient prises en compte.
15.3 Les unités ravitaillées (in supply : **9.3**) peuvent ajouter 1 point à la trésorerie du joueur (pour chaque unité qui fait le raid, ceci jusqu'à un maximum correspondant aux possibilités de ravitaillement local (Forage Number) de la zone. (**9.7.1**)). Ceci est cumulatif au cours d'une année (les unités peuvent continuer à mener le raid dans la zone, mais attention, la trésorerie n'augmentera pas). Le nombre de marqueurs « pillé » (raided) est utilisé pour mémoriser la valeur pillée au cours de l'année (même si les unités n'étaient pas ravitaillées (in supply), et qu'elles n'ajoutent rien à la trésorerie).

***Exemple**: Un total de 4 points peut être pillé en Megarid en une année (ressources de pillage = Forage Number = 4). Si 4 (ou+) unités qui ne sont pas ravitaillées font un raid sur Megarid en un tour, un marqueur "Raided 4" est placé dans la région (bien que rien ne soit ajouté à la trésorerie). Tout raid ultérieur en Megarid ne ramènerait aucun tribut (les ressources de pillages étant épuisées dans la zone).*
15.4 Chaque tour saisonnier **(**Seasonal turn) pendant lequel une zone (area) d'une région est pillée (raided) entraîne un ajustement de son niveau militaire (ML) par -1 (Militance). Cet ajustement ne se fait qu'une fois par saison et par région (area), quelque soit le nombre d'unités qui ont fait le raid, ou la durée du raid en terme de tours de campagne (Campaign Turns).
15.5 Des unités non ravitaillées (not in supply) dans une région pillée (Raided Area) pendant une phase de ravitaillement saisonnier (seasonal supply phase) sont éliminées. En effet, le ravitaillement local (forage) est interdit dans une aire pillée (Raided Area) : **9.7.3**

***Exemple:** 4 unités du joueur Sparte menées par Archidamus décident de faire un raid en Attica pendant le printemps (Spring). Dans leur premier tour de campagne (first Campaign Turn), elles se déplacent en Attica et s'installent dans l'hex de terrain accidenté (rough) au sud de Thebes. Pendant le deuxième tour de campagne, les 4 unités réalisent leur raid en Attica (qui ne constitue qu'une seule région = area) : un ajustement -1 ML est fait en Attica. Vu que les 4 unités sont ravitaillées (in supply) grâce à des lignes les reliant à Thebes (hex adjacent), le joueur Sparte peut ajouter 4 talents à sa trésorerie. Un marqueur "en raid" (Raiding) est placé sur les 4 unités : elles ne pourront bouger pendant la phase de mouvement (movement phase) à venir. Un marqueur « pillé 4 » (Raided 4) est placé en Attica. Si les unités font encore un raid dans le troisième tour de campagne (Campaign turn), un marqueur « pillé 8 » (Raided 8) serait placé en Attica (mais aucun autre ajustement de ML ne serait appliqué). Toutefois, seulement 3 points seraient attribués à la trésorerie de Sparte ; en effet, la valeur du ravitaillement local de cette région (forage number) est égal à 7. Pour le restant de l'année, le joueur Sparte ne peut plus tirer profit de cette région au niveau de sa trésorerie (il peut par contre continuer à mener ses raids).*

16.0 MOUVEMENT
16.1 Généralités - Overview
Durant la phase de mouvement et de combat (Movement / Combat phase), les joueurs déplacent les unités et attaquent l'ennemi. Les unités peuvent se déplacer par une combinaison « mouvements par hexagones » + « mouvements par zones » (normal hex + Area movement). Les unités terrestres ne peuvent utiliser le mouvement par zone (Area movement) que pour se déplacer d'une zone amie à une autre. Pour bouger dans, ou à travers, une zone (area) contenant des cités ou des unités ennemies, les unités terrestres doivent obligatoirement se déplacer par les hex. Les flottes ne se déplacent qu'en utilisant le mouvement par zones (excéption : quand elles débarquent dans un port ou en hex de côte : land at a port / coastal
Hex). Les flottes peuvent bouger dans, ou à travers, une zone (area) contenant des unités ennemies, mais le joueur non en phase a la possibilité d'attaquer immédiatement les flottes quand elles arrivent dans la zone. Si l'ennemi décline l'attaque, le joueur en phase (celui qui se déplace), peut continuer à se déplacer à travers la zone (mais il peut aussi décider d'attaquer la flotte présente, auquel cas il cesse son mouvement). Un joueur donné réalise ses mouvements, puis ses combats : ensuite l'adversaire fait pareil.
16.2 Empilement - Stacking

16.2.1 Empilement sur terre (Stacking on Land) : Il n'y a pas de limite en cité ou fort (city/fort), mais un leader est requis pour tout empilement en dehors de ces cas. Si plusieurs unités veulent terminer leur mouvement en dehors d'un city/fort**,**
un leader doit être présent dans l'hex. **Ce** leader ne peut quitter une pile d'unités qui serait en dehors d'un tel hex.
16.2.2 Empilement sur mer (stacking at Sea) : Les flottes en mer nécessitent un leader en cas de déplacement en pile dans la même région maritime (sea area), ainsi qu'en cas de transport d'unités terrestres. Plusieurs flottes peuvent coexister dans la même zone, sans nécessairement être empilées (c'est automatiquement le cas quand plusieurs flottes sans leaders se trouvent dans la même

zone). Ces flottes séparées peuvent être attaquées séparément par l'ennemi.

16.3 Déplacer des unités terrestres - Moving Land Units

16.3.1 Les unités terrestres peuvent se déplacer par une combinaison « mouvements par hexagones » + « mouvements par zones » (normal hex + Area movement) en dépensant un certain de nombre de points (voir la table de mouvement **16.6**) pour chaque zone ou hex (Area/hex) dans lequel elles pénètrent. Chaque unité a une certaine capacité de mouvement (voir plus bas). Les unités empilées se déplacent au rythme des plus lentes. Une pile en déplacement peut « ramasser » d'autres unités, mais chaque pile doit terminer son mouvement avant qu'une autre puisse commencer. Les restrictions aux mouvements combinés sont les suivantes :

16.3.2 Mouvement par zones - Area Movement : Les zones amies sont traitées comme un hex unique. Ce qui entraîne la dépense d' 1 mp (point de mouvement) pour passer d'une zone à une autre. Les unités peuvent aussi se repositionner à l'intérieur d'une zone amie (en utilisant 1 mp). Toute unité doit être précisément localisée sur un hex d'une zone. Attention, pour entrer/sortir au niveau des zones contestées (enemy/contested Area), il faut utiliser le "mouvement par hex" (même si c'est vers/à partir une zone amie (friendly area).

16.3.3 Mouvement par hex - Hex Movement : Les unités terrestres peuvent aussi utiliser leurs capacités de mouvement pour se déplacer classiquement d'hex en hex. Le coût est fonction de la nature du terrain.

16.3.4 Les unités terrestres ne peuvent se déplacer à travers des hex contenant des unités/cités ennemies. Pour attaquer des unités ennemies, une unité, ou une pile, doit aller sur l'hex, et terminer là son mouvement. Les cités ennemies et les forts peuvent soit être attaqués, soit bloqués (masked : voir plus bas). Dans l'un ou l'autre cas, les unités doivent aller dans l'hex et stopper.

16.3.5 Les hex contenant les éléments suivants n'ont pas d'influence **sur le mouvement** :

a) leaders ennemis (enemy leaders)
b) bases ennemies (enemy bases)
c) forts non occupés (unoccupied forts)
d) cités/forts bloqués (masked) ou assiégés (besieged cities/forts)
(attention : pas de mouvement à travers la route -roads- sur de tels hex).

16.4 Déplacer les flottes - Moving Fleets

16.4.1 Pour refléter la météo, les possibilités de mouvement sont variables.

Après un déplacement de flotte complet de 12 mp (ou max désiré), il faut lancer un dé+6 : ce sera la possibilité maximale de déplacement (faire revenir la flotte en arrière si nécessaire). Les unités empilées peuvent faire un lancer pour toutes, au choix du joueur. La carte évènement « tempêtes en mer » (Storms At Sea) peut intervenir.

16.4.2 Les flottes ne peuvent utiliser que le mouvement par zone **(**Area movement) ; le coût est de 1 mp pour passer d'une zone à l'autre. Contrairement aux unités terrestres, elles peuvent aller dans des zones maritimes (sea areas) contenant des flottes ennemies (mais l'adversaire peut tenter des interceptions : voir **16.4.5**).

16.4.3 Les flottes peuvent débarquer en hex côtier en dépensant ce qui est nécessaire. Pour se déplacer à nouveau, la flotte doit déjà dépenser 1 mp pour retourner dans la zone maritime adjacente. Les flottes ne peuvent pas directement passer d'un hex côtier directement à un autre.

16.4.4 Les flottes débutent un combat en se plaçant au-dessus des flottes ennemies de la même zone **(**1 mp doit être dépensé), ou alors sur les unités ennemies dans l'hex côtier adjacent (en dépensant les mp nécessaires). Les combats impliquant des flottes qui attaquent les hex côtiers, (y compris les ports) sont résolus comme des batailles terrestres (cf. **17.4.6**). Note : aucun combat ne peut avoir lieu dans le grand large (Open Seas - **8.5**).

16.4.5 Intercepter des flottes en mouvement - Intercepting Moving Fleets : Quand une flotte en mouvement entre dans une zone (area) contenant une flotte ennemie (y compris une flotte en hex de côte - coastal hex - qui touche la zone), le joueur non actif a la possibilité d'attaquer. Il indique son intention en plaçant certaines (ou toutes) ses flottes, au-dessus de celles qui se déplaçaient. Attention, s'il veut déplacer en pile plusieurs flottes, il doit avoir un leader (et les unités devaient déjà être empilées ensemble). Les flottes interceptées doivent terminer leur mouvement, mais le joueur en phase peut encore déplacer des flottes supplémentaires dans (ou à travers) la zone. Ces flottes pourront à leur tour être interceptées par d'autres flottes qui ne sont pas déjà engagées en combat). Les flottes qui entrent en zone contenant des flottes ennemies peuvent être interceptées séparément des autres flottes amies qui sont déjà dans la zone. Quand tous les mouvements sont finis, les interceptions sont résolues comme des batailles navales classiques. Pour résoudre une interception, lancer 1 dé diminué par le bonus naval d'un chef présent et par le nombre de flottes interceptées. (errata) Il se peut qu'il y ait plusieurs batailles séparées dans la même zone. Les flottes qui ne sont pas interceptées peuvent continuer à se déplacer.

16.4.6 Grand large - Open Seas : Les flottes doivent stopper quand elles entrent dans une telle zone (Open Sea area). Les flottes peuvent quitter le grand large pendant le prochain tour de campagne (campaign turn). Les flottes restant dans le grand large (y compris le tour où elles sont rentrées dedans) entraînent un lancé de dé à la fin de chaque phase de mouvement. Si le dé fait 6, chaque flotte doit refaire un lancer inférieur ou égal à son moral (sinon elle est détruite). Rq : attention à bien localiser les différentes troupes dans les flottes avant le test.

16.5 Capacités de mouvement - Movement Allowance Table

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

16.6 Terrains - Movement Cost Table

* Pour les unités terrestres (land units)

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

* Pour les flottes (fleets)

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

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

16.7 Transporter des unités par mer - Transporting Units by Sea

16.7.1 Les flottes peuvent transporter des unités terrestres, simplement en rejoignant la mer à partir d'un hex côtier contenant des unités. Les flottes peuvent débarquer des unités en entrant en contact avec la terre (landing in a coastal hex) : ceci ne dépense pas de point de mouvements.

16.7.2 Chaque flotte peut transporter 2 hoplites, 1 infanterie légère (light infantry), ou une cavalerie. Un leader doit accompagner une flotte, ou un groupe de flottes, qui transporte 1 ou plusieurs unités terrestres. Les flottes peuvent transporter un nombre indéfini de leaders en plus des unités. Si la flotte est éliminée, ses unités le sont aussi.

16.7.3 Les unités à transporter peuvent se déplacer avant ou après leur embarquement (mais pas les 2 pendant le même tour de campagne - Campaign Turn -).

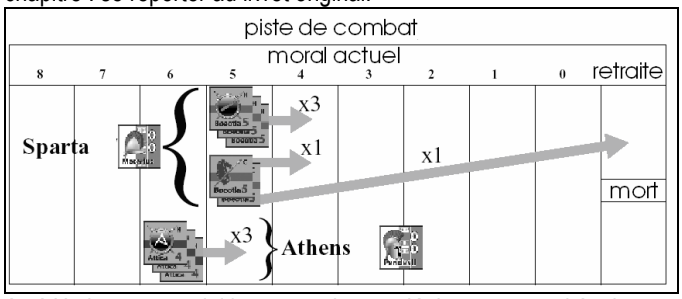
16.8 Mouvements particuliers - Special Movement Cases

16.8.1 Isthme de Corinthe - Isthmus of Corinth : les flottes peuvent le traverser si elles démarrent dans l'un des ports en Cenchrae ou Lecheum. Cela coûte 6 MP. Les bateaux peuvent continuer leurs déplacements. La zone "Corinthian" doit être amie (friendly area) pour un tel mouvement.

16.8.2 Traversée de Leucas - Leucas Crossing : Les unités terrsestres peuvent passer entre Leucas et la terre (comme si la mer était une rivière). Les unités défendant le passage ont le bonus de moral +1. Les flottes y circulent comme en mer, sans pénalité.

17.0 COMBAT

Note de traduction : en ce qui concerne les illustrations de ce chapitre : se reporter au livret original.



17.1 Un joueur peut initier un combat en déplaçant ses unités dans un hex contenant des unités ennemies. Toutes les unités attaquantes doivent arriver ensemble dans l'hex où il y aura combat ; elles doivent également provenir du même hex. Donc, pour attaquer avec plusieurs unités, un leader doit être présent.

Quand le joueur se déplaçant a terminé tous ses mouvements, les combats peuvent être résolus.

17.2 Toutes les attaques du premier joueur sont résolues avant que le deuxième ne commence ses mouvements.

17.3 Généralités sur la procédure de combat - Overview of Combat Procedure

Un combat est résolu en suivant les étapes suivantes :

1) déterminer le rapport de force (odds) en divisant : nombre d'unités en attaque / nombre d'unités en défense. Il faut arrondir à l'inférieur, en faveur du défenseur (cf. exemple 1).

2) faire intervenir les modificateurs (adjustments) comme les décalages de colonne, l'intervention du moral liée à l'action des leaders, du terrain, le rapport entre les troupes légères et la cavalerie etc...

3) lancer un dé, et déterminer les résultat en lisant la table de combat (**17.5**) : Combat Chart.

Appliquer les résultats tout de suite aux 2 camps. Dans certains cas, un test de moral (morale check) doit être passé. Les conséquences peuvent être des démoralisations, des éliminations, des retraites (demoralization, elimination, retreat).

4) les joueurs ont ensuite la possibilité de cesser le combat (breaking off combat), l'attaquant décidant en premier.

5) Si les 2 joueurs ont encore des unités dans l'hex de combat, un nouveau round commence (étape 1 ci-dessus, en recalculant le nouveau rapport si jamais des unités ont retraité). Le combat peut continuer jusqu'à l'élimination totale des unités (de l'hex) de l'un des 2 joueurs. L'un des 2 est victorieux (victor), l'autre est le perdant (loser). Les ajustements AL/ML sont réalisés. L'attaquant décide ensuite à quel combat il passe.

17.3.1 Batailles navales - Battles at Sea : elles n'impliquent que des flottes. Les unités terrestres (land units) transportées ne participent pas à la bataille, par contre elles sont éliminées si la flotte les transportant est éliminée.

17.4 Modificateurs de combat - Combat Adjustments

17.4.1 Les leaders, les troupes légères, et la cavalerie qui sont à la fois en attaque et en défense peuvent décaler la colonne de rapport de force utilisée (shift the odds column) ; alors que les terrains et les forteresses (fortresses) peuvent augmenter le moral du défenseur.

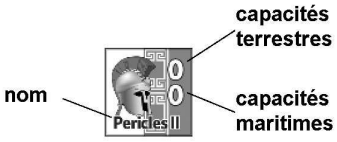
17.4.2 Décalage de rapport de force et commandement - Leadership Odds Shift : les leaders sont traités de façon différente pour les batailles terrestres et les batailles navales (land/sea battles). Un leader avec des capacités positives décalera le rapport de forces d'autant de colonnes que la valeur indiquée sur son pion.

Par exemple :

* une attaque 3-1, peut devenir 4-1

* une défense 2-1 peut devenir 3-2

Les capacités terrestres (land rating) n'interviennent que lors de batailles terrestres, alors que les capacités maritimes (sea rating) n'interviennent que lors de batailles entre flottes en mer. Les leaders avec '0' n'ont aucune influence sur les combats.



***Exemple**:*

Lors d'une bataille entre flottes en mer, des flottes d'Athènes commandées par Phormio (capacités 0/1) auraient un rapport de force décalé d'une colonne en leur faveur. Ainsi, si 3 flottes du Péloponnèse attaquent une seule flotte commandée par Phormio, le rapport normal de 3-1 ne serait pas utilisé (on lancerait les dés sur la colonne 2-1). Si les troupes de Phormio attaquent des unités sur terre, il n'y aurait pas de modification (même si toute son attaque est faite avec des flottes).
*(**Note** : oui, les flottes peuvent attaquer dans des hex de côte (coastal hex) comme des unités terrestres. Historiquement, on prend ici en compte l'existence de troupes qui pourraient être comparées aux « marines » - **17.4.6**.)*

17.4.3 l'infanterie légère et la cavalerie peuvent intervenir dans les décalages de rapport de force - Light Infantry/Cavalry Odds Shift : Si, au sein d'une force, le nombre d'unités d'infanterie légère et de cavalerie (considérées toutes deux comme un ensemble de troupes légères (= *light troops*)) est inférieur ou égal au nombre d'hoplites, il faut décaler le rapport de force d'une colonne en sa faveur. Ceci se fait avec les restrictions suivantes :
a) Si les 2 camps sont concernés, le camp qui a le plus d'unités légères (light troops) est celui qui profite du décalage.
b) Si les 2 camps ont le même nombre d'unités légères (light troops), aucun des 2 camps ne profite du décalage.
c) *Exception: cet avantage ne s'applique pas aux unités qui mènent un assaut ou une défense de forteresse (*assaulting / defending) : c'est-à-dire les forts ou les cités avec murailles (fort / walled city). (Note : l'avantage s'applique aux combats dans les cités sans mur - unwalled city-)
Tout ceci devrait être vérifié à chaque round de combat. De plus, il faut que la force concernée présente au moins une unité hoplite.
***Exemple :** le joueur "Athènes" attaque une pile (stack) de 2 unités hoplites élites « Laconian » : ceci avec 2 hoplites « Attic », 1 infanterie légère, et 1 cavalerie «Thessalian ». Le rapport (odds) est de 2-1. Mais cela passe à 3-1 pour le joueur « Athènes » en raison de leurs troupes légères. Après un round de combat, 1 unité hoplite élite « Laconian » retraite. Il ne reste donc plus qu'1 hoplite et 2 troupes légères (1 infanterie + 1 cavalerie) au joueur "Athènes". Le rapport est maintenant 3-2, et le joueur "Athènes" a plus de troupes légères que d'hoplites : il n'a plus l'avantage du décalage... : l'attaque est réalisée sur le rapport 3-2.*

17.4.4 Fortifications et Terrains : les unités en Fortification (fortresses = forts / walled cities) ne peuvent jamais être obligées de retraiter (à moins qu'elles ne soient déjà assiégées avant l'attaque (besieged)). De plus, certains types de terrains et de fortifications peuvent donner des bonus de moral aux unités qui se défendent à l'intérieur (y compris une garnison de cité (city garrison)). Terrains et fortifications ne sont pas cumulatifs ; le modificateur de terrain n'est pas pris en compte pour les unités qui profitent déjà des fortifications.

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

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

Notes :
* Ceci s'ajoute au bonus normal de la fortification. Ne prendre en compte que si le joueur contrôle les 2 hex reliés par l'enceinte gigantesque.
** L'infanterie transportée par flottes peut soit combattre seule, soit en conjonction avec les flottes accompagnantes. Si les flottes qui participent à la bataille sont éliminées, les unités qui étaient transportées ne pourront pas retraiter.

17.4.5 Cavalerie en défense derrière des fortifications - Cavalry Defending a Fortress : le moral de ces unités est réduit de 2 (mais elles profitent toutefois du bonus de fortification).

17.4.6 Flottes à terre - Fleets On Land : les flottes engagées dans des combats terrestres sont traitées comme de l'infanterie à tous les niveaux. Leur moral est de 3, et elles interviennent dans le calcul du rapport hoplites/troupes légères (light troops).

17.5 Résultats des combats - Combat Results

17.5.1 Quand les rapports de force ont été calculés, que les modificateurs ont été appliqués : lancer un dé et lire le résultat. Les attaques supérieures à 4-1 (ou 1-4) sont résolues sur la colonne 4-1 (ou 1-4). Appliquer les résultats à toutes les unités de la pile, à savoir... :

17.5.2 D: démoralisé -Demoralized. Appliquer une pénalité de -1 moral à chaque unité lors du prochain round de combat. Les modificateurs se cumulent et persistent au long de la bataille. Les unités qui atteignent un moral de « 0 » doivent tout de suite retraiter (exception : défense en fortification : **17.7.2**).

17.5.3 M: test de moral - Morale Check. Chaque unité lance un dé et compare à son moral actuel (tenir compte de tous les modificateurs cumulatifs : terrain/fortification/démoralisations précédentes (terrain/fortress/combat demoralization) (cf. Combat Morale Modifiers Table car les règles ne les présente pas tous !):

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

Les unités qui réussissent leur test sont démoralisées pour le prochain round de combat (next round of combat) comme pour **17.5.2.**

17.5.4 Les unités obligées de retraiter sont placées dans la boîte de retraite (Retreat box) sur la carte de combat (à moins qu'il n'existe pas de retraite possible : **17.7**).

17.5.5 Les unités qui sont éliminées sont enlevées de la carte : elles retournent dans la réserve de production (Build Pool) – Les unités élites sont retirées définitivement du jeu : **7.9.1**).

17.5.6 +1, +2, +3: chaque unité fait un test moral (morale check) comme vu plus haut, mais en modifiant le dé par la valeur indiquée.

17.6 Utiliser la piste des combats - Using the Combat Display

Il est destiné à faciliter la résolution des combats. Une fois que les modificateurs ont été appliqués pour chaque camp, il faut placer chaque unité dans la bonne colonne de moral actuel (Current Morale). La fourchette 0/8 devrait être suffisante dans la plupart des cas : sinon il faudra improviser. A chaque fois qu'un résultat de combat (Combat Result) implique une démoralisation (résultat « demoralized »), il suffit de déplacer l'unité dans la nouvelle colonne (en décalant vers la droite). Si jamais une unité rate un test moral (morale check) : placer l'unité dans la boîte de retraite - (*exception* : les unités en forteresses (fortresses), ou les unités qui ne savent où retraiter : **17.7**). Les unités éliminées (Eliminated units) sont placées dans la boîte « Dead box ».

17.7 Retraites - Retreats

17.7.1 Certains résultats de combat entraînent une retraite. Quelques informations au sujet des hex possibles pour la retraite (*retreat hex)*:

a) Les unités attaquantes (Attacking units) ont toujours un hex de retraite (celui par lequel elles sont arrivées) - (*exception*: **17.7.7**).

b) Les unités défendantes (Defending units) peuvent retraiter dans tout hex adjacent accessible qui ne contient ni unité ni cité ennemie. Elles peuvent aussi retraiter vers plusieurs hex valides en respectant les règles d'empilement. Elles ne peuvent jamais retraiter dans l'hex par lequel l'attaquant est arrivé. Les flottes (Fleets) peuvent toujours retraiter vers une zone maritime adjacente non ennemie, ou (dans le cas de batailles entre flottes en mer) vers un hex côtier adjacent. Les unités bloquées (Units masked) ou assiégées (besieged) en cité ou fort, ne peuvent jamais retraiter.

17.7.2 Les unités se défendant en forteresses (fortress) ne sont jamais obligées de retraiter. Toutefois, elles peuvent choisir de retraiter quand elles ratent un test de moral (morale check), si un hex de retraite existe. Donc, en forteresse, on ne peut jamais considérer qu'une unité est incapable de retraite (unable to retreat) : elles ne sont retirées de la carte que si elles ont été éliminées.

17.7.3 Si la retraite est possible, placer l'unité dans la boîte adéquate (Retreat box).

17.7.4 Si la retraite est impossible, les unités ne sont pas placées dans la boîte de retraite après avoir raté un test moral. A la place, elles sont démoralisées, et subissent un deuxième test moral non modifié (unmodified morale check) ; c'est-à-dire avec leur moral actuel (current morale). Si cela ne les élimine pas, elles restent en place, mais avec un niveau supplémentaire de démoralisation (soit : -2 pour ce round).

17.7.5 Si toutes les unités restantes d'un camp se trouvent dans la boîte de retraite (Retreat box) à la fin d'un round de combat, le joueur doit retraiter. Si c'est l'attaquant qui retraite, alors le défenseur est victorieux et reste dans l'hex de combat (même si ses unités étaient également toutes dans la boîte de retraite (Retreat box). L'attaquant ou le défenseur peut choisir une retraite volontaire à la fin du round de combat (l'attaquant doit décider en premier : **17.8**).

17.7.6 Si toutes les unités de l'un des camps sont éliminées, l'autre joueur gagne si au moins l'une de ses unités est encore présente (même si c'est dans la boîte de retraite (Retreat box).

17.7.7 Les unités attaquantes doivent retraiter dans l'hex par lequel elles sont arrivées, sauf pour les cas suivants **:**

i) si les attaquants avaient préalablement pris d'assaut (storming) une forteresse bloquée (masked fortress) : à ce moment là, ils peuvent rester dans l'hex.

ii) Si les unités attaquantes ont directement débarqué de bateaux, ils peuvent alors réembarquer dessus ou vers un hex côtier adjacent sans ennemi. Si leur flotte est éliminée et qu'il n'existe pas de tel hex côtier, la retraite est impossible (**17.7.4**).

17.7.8 Pour les batailles en mer, la retraite peut, dans certains cas, être impossible (pour l'attaquant ou le défenseur) :

* les unités ne peuvent retraiter (**17.7.4**) s'il n'existe pas d'hex côtier, ou de zone maritime amie adjacente (coastal hex / friendly non-enemy adjacent Sea Areas).

17.8 Retraite volontaire / Cesser une attaque - Voluntary Retreat/Break Off Attack

A la fin d'un round de combat, l'attaquant, puis le défenseur, peuvent décider de retraiter ou de cesser l'attaque. Si la décision est prise par un joueur : ce sont toutes ses unités impliquées dans le combat qui doivent être concernées.

17.9 Poursuite de cavalerie - Cavalry Pursuit

17.9.1 Si l'un des joueurs retraite, volontairement ou non, l'adversaire a droit à une attaque spéciale supplémentaire : celle-ci ne peut se faire qu'en utilisant ses unités de cavalerie qui n'ont pas déjà été placées dans la boîte de retraite (Retreat box).

Cette attaque de cavalerie consiste en un unique round de combat ; de plus, les test de moral (morale checks) qui n'éliminent pas le poursuivi sont sans effet.

Les résultats du combat ne concernent pas la cavalerie attaquante. Le seul modificateur de moral pris en compte comme pénalité pour les poursuivis, est le nombre de rounds de combat : aucun modificateur de terrain ne s'applique. On ne prend pas en compte ce qui amènerait le moral sous « 0 ».

17.9.2 Si celui qui retraite a aussi de la cavalerie, les rapports de force sont calculés en faisant un rapport : cavalerie attaquant / cavalerie défenseur.

Rappel : les résultats ne concerneront jamais le poursuiveur.

17.9.3 Si le poursuivi n'a pas de cavalerie, les rapports de force sont calculés en faisant un rapport : cavalerie attaquant / 1.

Ex : 2 cavaleries pour le poursuivant et pas de cavalerie pour le poursuivi : cela donne un rapport de 2-1.

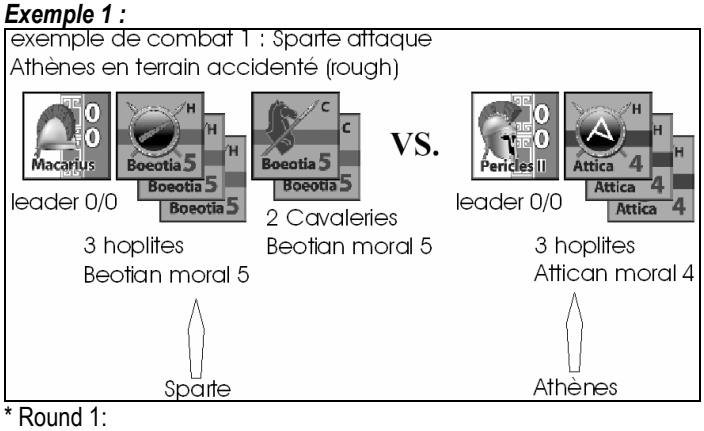
4 cavaleries pour le poursuivant et pas de cavalerie pour le poursuivi : cela donne un rapport 4-1.

Dans ce cas, toutes les unités poursuivies sont concernées par le résultat du combat.

17.10 Remporter une bataille - Winning a Battle

Le joueur qui a la possession de l'hex de combat à la fin est considéré victorieux (victor) : ajuster les niveaux AL/ML dans la région (table Allegiance Levels & Militance Level)-**13.4**.

Exemple 1 :

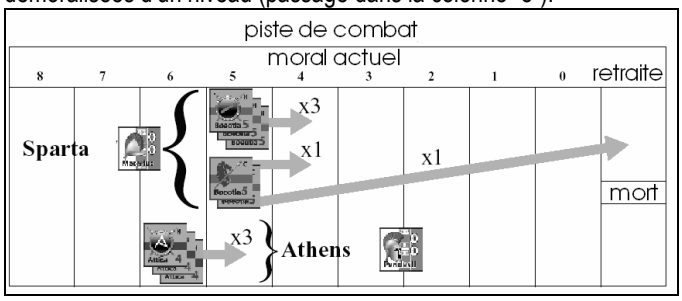


* Round 1:

Le rapport est de 5-3, ce qui donne 3-2. Sparte peut profiter de l'avantage "troupes légères" (light troops) grâce à leur cavalerie ; Athènes est sans cavalerie. Sparte a donc gagné un décalage de colonne : 2-1. Aucun camp n'a de bénéfice lié aux leaders.

L'attaque est donc résolue sur le rapport 2-1. Sparte fait 4 : résultat '+1/M' . L'attaquant doit donc subir un test moral +1 (=+1 morale check) – le défenseur doit, lui, subir un test moral sans modificateur

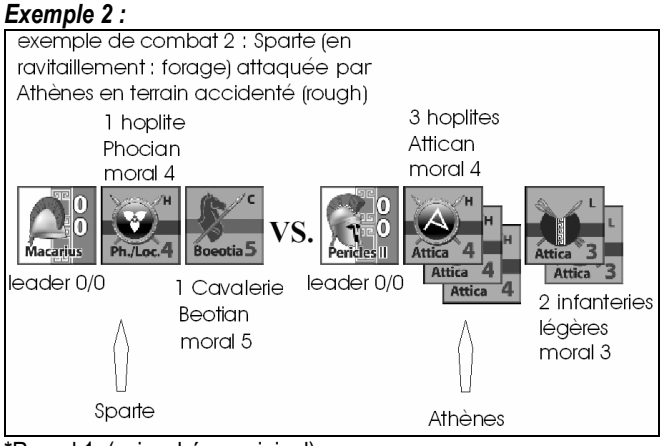
(= normal morale check). Sparte fait ses tests : toutes ses unités ont un moral de base de 5 + 0 modificateur. Donc, sur un dé de 6, l'unité devra retraiter ; et sur un dé 1-5 l'unité ne subira qu'une démoralisation d'un niveau. Il lance le dé pour chaque unité, et l'une de ses cavaleries fait 6 (elle est placée dans la boîte "Retraite"). Les 4 unités restantes sont démoralisées d'un niveau et sont décalées dans la colonne "4". Athènes doit également faire ses tests : toutes ses unités ont un moral de base de 4 + un modificateur de +2 (terrain) ; le moral est donc de 6. Un dé 7 est impossible, donc aucune unité ne peut rater un test de moral normal (normal morale check) : par contre, toutes sont démoralisées d'un niveau (passage dans la colonne "5").



* Round 2: (voir schéma original)
Le rapport de force est maintenant de 4-3, ce qui donne 1-1 sur la table. Mais Sparte a toujours sa cavalerie, et profite donc encore de l'avantage « troupes légères » (light troops) : il y a donc décalage, et l'attaque est résolue sur le rapport 3-2. Sparte fait 3 au dé : 'D/M'. Sparte se démoralise : toutes ses unités passent à la colonne "3". Athènes doit faire son test de moral normal (normal morale check). Le moral de base est de 4, il faut aussi ajouter +1(? 4 de base + 2 terrain –1 démoralisée le round précédent (ambiguë)) : le moral total est de 5 morale. Maintenant ses unités retraiteront sur un dé 6. Il fait : 2, 2, 6. La 3° unité hoplite rate donc son test est placée dans la boîte "Retreat" ; les 2 autres sont déplacées dans la colonne "4". Sparte décide de continuer la bataille, Athènes décide de ne pas retraiter (withdraw), ainsi la bataille va continuer avec un 3° round.

*Round 3: (voir schéma original)
Rapport de 4-2 (ce qui correspond à 2-1) qui passe à 3-1 en raison de l'avantage « troupes légères » (light troops) de Sparte. Sparte fait 2 au dé : 'M/+2'. Sparte fait son test moral normal (normal morale check). Le moral actuel (current morale) de toutes les unités est 3. S'il lance un dé 6, l'unité sera éliminée. Sur un dé de 4-5, elle devra retraiter. Sur un dé de 1-3, elle réussira son test et ne sera démoralisée que d'un niveau. Ses dés donnent : 3, 1, 6. Pas de chance : la 3° unité Hoplite est éliminée (placée dans la boîte "Dead"). Il fait un dé 4 pour sa cavalerie (ce qui est plus fort que son niveau de moral) : elle est placée dans la boîte "Retreat". Athènes doit faire ses tests de moral +2. Ses unités sont à un moral de 4 : sur 7 ou +, elles seront éliminées, sur 5-6 elles retraiteront, sur1-4 elles se démoraliseront (demoralized). Pour le 1° hoplite, ses dés font : 5 + 2 = 7 — l' unité est éliminée. Pour le 1° hoplite, ses dés font : 3 + 2. Il rate donc son test de moral (placement dans la boîte "Retreat"). Sparte décide de ne pas retraiter (toutes les unités d'Athènes sont dans la boîte "Retreat". Athènes n'a pas d'autre choix que de retraiter ses 2 unités restantes vers un hex adjacent. Sparte prend donc possession de l'hex de bataille (victoire dans la région).

Exemple 2 :



*Round 1: (voir schéma original)
Rapport de 5-2 (arrondi à 2-1). Les 2 camps ont des leaders qui n'auront pas d'influence sur le combat. Les 2 camps pourraient profiter de l'avantage « troupes légères » (light troops) : mais Athènes a plus de troupes légères que Sparte : le rapport est décalé en la faveur de Sparte : 3-1. Athènes fait un dé 1 : 'D/+2'. Les unités d'Athènes sont démoralisées (décalage dans les colonnes « 3 » et « 2 »). Sparte fait son test de moral +2. L'unité hoplite a un moral de base de 4 auquel il faut ajouter le modificateur +1 (2 terrain –1 pour le fourrage). Le niveau de moral est donc de 5. Il fait un dé 4 +2 = 6. Donc l'unité hoplite a raté son test moral. Normalement elle devrait être placée dans la boîte de retraite, mais Sparte n'a pas d'hex de retraite : l'unité hoplite est démoralisée (passage dans la colonne « 4 »). Pour cette unité il faut également, maintenant, faire un second test de moral, mais non modifié (unmodified morale check). Sparte fait 5 à son dé (alors que son moral actuel est de 4 : current morale). Ceci n'élimine pas l'unité (ce serait arrivé sur un 7 ou+ : ce qui est impossible pour un test moral normal). Elle est donc une nouvelle fois démoralisée : elle passe donc dans la colonne « 3 ». La cavalerie Boeotian dans la colonne « 6 » ne raterait son test que sur un résultat 7 ou 8. Le dé donne 2 (+2) = 4 : le test est passé, l'unité n'est démoralisée que d'un niveau (passage dans la colonne « 5 ». Athènes poursuit son attaque ; Sparte est incapable de retraiter : la bataille continue.

*Round 2 : Aucune unité n'a retraité : le rapport reste 3-1. Athènes fait 3 : le résultat est donc 'M/+1' Athènes doit faire un test moral normal (normal morale check). Les 3 hoplites sont à un niveau de moral de 3 : aux dés, le joueur fait 5, 3, 2 — le 1° retraite, les autres sont démoralisées (décalage dans la colonne « 2 ». Les unités d'infanterie légère sont à un moral « 2 » : les dés font 5, 4 — la première est éliminée, la seconde retraite. Sparte fait son test de moral +1. Il fait 5 +1 = 6 pour l'unité hoplite (dont le moral actuel *current morale* est de 3); elle est éliminée. Le moral actuel de la cavalerie est de 5. Le joueur lance 5 +1 = 6 — la cavalerie devrait normalement retraiter, mais comme elle en est incapable, elle devient démoralisée d'un niveau (passage dans la colonne "4") et doit faire un nouveau test. Le 2° dé de test moral pour cette unité de cavalerie fait 1 : elle survit, mais se démoralise d'un niveau (passage vers la colonne de moral "3"). Athènes décide de poursuivre le combat : on passe au round 3.

*Round 3:
Athènes possède encore 2 hoplites, tandis que Sparte ne possède plus qu'une cavalerie Boeotian. Le rapport de force est de 2-1 (sans décalage). Athènes fait un 5 au dé : 'M/D'. Athènes fait un test normal (normal morale check) pour ses 2 hoplites (à moral actuel de 2). Il fait 3, 5 aux dés — la première unité retraite, la seconde est éliminée. Sparte n'est que démoralisée (passage de la cavalerie dans la colonne « 2 »). Athènes doit retraiter (withdraw) puisque

tous les survivants sont dans la boîte de retraite. Sparte peut même décider une poursuite.

Poursuite de cavalerie - Cavalry Pursuit

Athènes n'a pas de cavalerie, Sparte résout son attaque à 1-1, puisque le joueur n'a qu'une cavalerie. Le dé fait 3 : 'M/M'. Seul le défenseur est concerné par le résultat d'une poursuite de cavalerie. Athènes fait son test pour toutes ses unités (avec un modificateur de -3 (la bataille dure depuis 3 rounds)). Il fait 3 et 6 pour les 2 hoplites (moral 4 - 3 = 1) : ceci élimine la seconde unité. Il lance un dé 2 pour l'infanterie légère : ce qui ne l'élimine pas, Athènes s'échappe donc avec 1 hoplite + 1 infanterie légère. Trois unités d'Athènes ont été détruites, Sparte a donc une victoire décisive, au grand désespoir d'Athènes..

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

18.1 Une attaque de cité ou de fort se résout en général comme une autre attaque **(cf. 17.0)** ; il suffit de prendre en compte les précisions qui suivent.

18.2 Quand l'attaquant déplace ses unités dans un hex contenant une cité ou un fort, le défenseur doit spécifier s'il désire laisser des unités précises à l'extérieur (outside) ou à l'intérieur (inside).

a) Si des unités du défenseur restent à l'extérieur, un combat classique se déroule entre les unités concernées. Le défenseur a le choix de retraiter (dans la cité ou le fort, et même dans un hex adjacent). Si l'attaquant gagne, il peut tout de suite (dans le même tour de campagne) attaquer la cité ou le fort. Il peut aussi faire un blocus (mask) en restant dans le même hex.

b) Si tous les défenseurs sont à l'intérieur de la cité ou du fort, l'attaquant peut choisir d'attaquer ou de faire un blocus (mask : cf. **10.2**).

18.3 Garnisons de cités - City Garrisons

18.3.1 Toutes les cités, avec ou sans muraille (walled/unwalled) ont une garnison à l'intérieur.

18.3.2 La garnison n'intervient dans un combat que s'il n'y a pas d'autre unité présente dans le lieu.

18.3.3 Une garnison n'a pas véritablement de pion : il faut imaginer qu'elle représente une unité avec, pour ce qui concerne les combats, un moral de base de 3 (base morale). La garnison profite des mêmes avantages de protection offerts par le lieu que n'importe quelle unité.

18.3.4 Si une garnison est éliminée (eliminated) lors d'un combat, l'attaquant est victorieux et occupe la cité. En ce qui concerne les ajustements AL/ML, les garnisons ne comptent pas comme unités éliminées.

18.3.5 Les forts n'ont pas de garnison. S'ils ne sont pas occupés, ils n'ont aucun effet sur l'appartenance d'une zone (Area determination) : toute unité, quelque soit son camp, peut y entrer librement.

18.4 Les cités qui ne sont pas des ports ne peuvent être attaquées ou envahies par des flottes (même si elles sont en hex côtier).

18.5 En dehors de tout ceci, une attaque contre une cité sans muraille est menée exactement comme dans le chapitre **17.0**. Pour une attaque de forteresse (fort ou cité à murailles) : voir 18.6.

18.6 Forteresses - Fortresses

18.6.1 Les forteresses : forts et cités à murailles. Le principal avantage d'une forteresse est que les unités qui s'y défendent n'ont pas à retraiter après l'échec d'un test moral (morale check), ou après avoir atteint un moral de « 0 » suite à des démoralisations successives lors d'un combat. Les Forteresses procurent également des bonus de moral (cf. **17.4.4**.)

18.6.2 Il n'y a pas de limites au nombre d'unités qui peuvent se trouver dans une forteresse, mais, pendant une bataille, seulement 2 unités peuvent se défendre au niveau des murs. Les unités qui commencent une bataille ne peuvent être remplacées, ou changées pendant une bataille : elles doivent rester à défendre les murs jusqu'à la victoire ou la mort (cf. **18.6.5**).

18.6.3 La cavalerie pendant une bataille en forteresse - Cavalry in a Fortress Battle : les unités de cavaleries doivent respecter les restrictions suivantes quand elles attaquent, ou défendent, au niveau d'une forteresse :

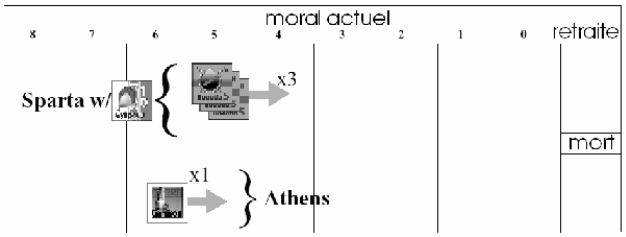
a) Les unités de cavaleries présentes dans des forces qui attaquent une forteresse ne peuvent pas participer directement à la bataille. Elles ne sont pas prises en compte dans le calcul du rapport de force, et les résultats du combat ne les concerne pas. Par contre si elles sont inclues à une force attaquante, elles peuvent se joindre à une attaque si des brèches sont créées (**18.6.5**).

b) Des unités de cavalerie qui défendent une forteresse ont une pénalité de -2 au moral. Sinon elles participent normalement.

18.6.4 Les unités qui font un assaut, ou qui défendent une forteresse (assaulting/defending) ne peuvent profiter du décalage de rapport de force grâce aux troupes légères.

18.6.5 Envahir une forteresse - Breaching a Fortress : si toutes les unités défendant les murs sont éliminées durant un round de combat, les murs sont percés : les rounds suivants (si d'autres unités sont encore dans la cité) sont résolus comme s'il n'y avait pas de forteresse dans l'hex. Ainsi, en ce qui concerne les bonus de moral, dans un hex à cité, toutes les unités dans la cité se défenderaient en utilisant la valeur non fortifiée du terrain. Des unités qui défendent un fort avec des brèches (breached fort) utilisent les valeurs de bonus de moral d'une petite cité non fortifiée. Les unités qui défendent une forteresse qui a eu des brèches (breached fortress) ne sont plus protégées au niveau des retraites ; des unités qui seraient obligées de retraiter à partir d'une forteresse bloquée à brèches (masked, breached fortress) doivent passer un test de moral additionnel (cf. **17.7)** (en effet, elles n'ont pas d'hex de retraite.

Exemple d'attaque de forteresse:

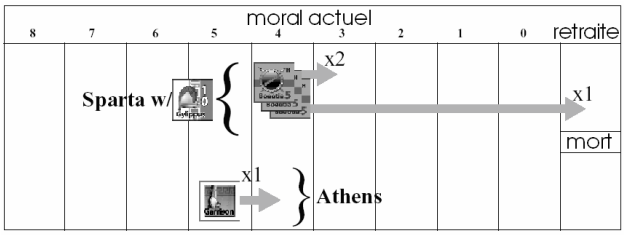


Trois hoplites Boeotian + "1" leader attaquent Piraeus, qui est défendue uniquement par sa garnison. Sparte place ses unités dans la colonne "5". La garnison d'Athènes reçoit un bonus de moral de +2 (cité moyenne), ainsi qu'un +1 pour les enceintes gigantesques (Long Walls) : le moral de base 3, passe ainsi à 6.

*Round 1:

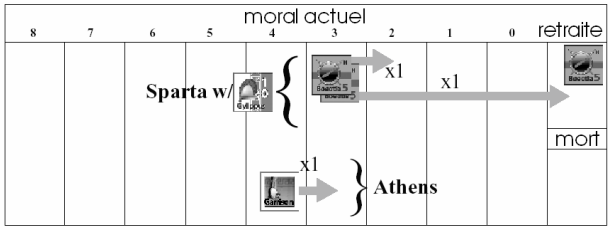
Rapport de force 3-1, décalé à 4-1 (grâce au leader de Sparte). Sparte fait 6 au dé : le résultat est "D/M". Les unités de Sparte sont démoralisées et donc décalées dans la zone « 4 ». Athènes doit faire son test de moral normal (normal morale check). Son moral actuel est « 6 ». Il ne peut rater ce test : l'unité est donc simplement démoralisée (déplacée dans la zone « 5 »). Les unités Boeotians choisissent de poursuivre leur attaque, et vu que la garnison ne peut retraiter (withdraw), la bataille continue.

*Round 2:



Rapport de force est resté à 4-1. Le joueur Sparte fait 4 au dé : le résultat est “M/+1”. Les unités de Sparte réalisent leur test moral avec leur moral actuel de 4. Les 3 hoplites ont comme résultat de dé ; 2, 2, 5 — les 2 premières unités réussissent le test, la troisième rate et est donc placée dans la boite de retraite (Retreat box). Les 2 unités restantes ont maintenant un moral de « 3 ». La garnison doit faire son test de moral +1, avec un moral actuel de 5. Etant en forteresse, elle est immune à un résultat de retraite (elle ne pourrait être éliminée que par un 8 ou + : ce qui est impossible pour un test +1). Elle est donc démoralisée et passe dans la zone « 4 ». Le joueur Sparte poursuit l’assaut et décide qu’un autre round aura lieu.

*Round 3:



Le rapport de force est de 2-1 (décalé à 3-1). Sparte lance un dé qui fait 3, le résultat est donc “M/+1”. Les 2 hoplites Boeotian doivent faire un test moral normal avec un moral courant de 3. Les dés font 1,5 — la première unité passe, la seconde retraite. L’hoplite restant est déplacé dans la zone « 2 ». La garnison du joueur « Athènes » doit faire un autre test de moral +1. Son moral est maintenant de « 4 » : elle sera éliminée si le dé fait 6 (+1 = 7, ce qui est de 3 supérieur au moral actuel). La garnison fait 1 au dé : le moral passe dans la zone « 3 ». Sparte décide de cesser l’attaque, (breaks off the attack). Il fait reculer ses unités dans l’hex par lequel elles sont arrivées. Athènes remporte une victoire en Attica.

19.0 SICILE - SICILY

19.1 Il est possible d’entrer dans la boîte Sicile (Sicily Box) soit à partir des hex de côte Corcyra, soit par la région de grands fonds « North Ionian ». Les unités sont placées dans la boîte Sicile (Sicily Box) dès leur arrivée en Sicile.

19.2 Lors des tours suivants, elles peuvent être placées dans la boîte “Leaving Sicily” (quitter la Sicile). Ceci lors de la phase de placement des unités d’un tour saisonnier (étape B) : à partir de là, elles doivent reculer soit vers « North Ionian Sea », soit vers les hex de côte de Corcyran coastal (lors des tours suivants de campagne).

19.3 Les unités dans la boîte Sicile n’ont pas besoin d’être ravitaillées (c’est en quelque sorte la boîte de force - Force Pool). Toutefois, elles doivent être ravitaillées (supplied) à partir de la trésorerie (treasury) au moment du tour où elles sont placées dans la boîte “Leaving Sicily”.

19.4 Les unités peuvent librement entrer/sortir au niveau de la Sicile (en respectant les restricions vues plus haut). Ceci à moins qu’une carte « Sicilian Expedition Escalation » soit active. Les unités en Sicile, et celles qui entrent aux tours suivants, doivent rester en Sicile jusqu’à ce qu’une carte « Sicilian Expedition Resolution » soit jouée. Seulement après cela, le camp victorieux peut apporter des unités en Sicile (par contre les 2 joueurs peuvent quitter la Sicile sans problème à tout moment).

19.5 Les combats ne se déroulent jamais en Sicile. Les 2 camps peuvent avoir des unités en même temps sur l’île.

20.0 PAIX - PEACE

20.1 La paix entre les 2 factions peut être signée plusieurs fois au cours d’un scénario. La paix ne signifie donc pas obligatoirement la fin du scénario (il se peut qu’au moment de la paix aucun des 2 camps ne réunisse les condtions de victoire) : elle peut n’être qu’une simple armistice. La paix peut arriver de 2 façons :

a) après succès de la mise en jeu d’une carte évènement “paix” (Peace Event Card : cf. Appendice C).

b) par agrément mutuel de tous les joueurs à tout moment pendant les phase se tour saisonnier (Seasonal Turn).

20.2 Effets de la paix - Effects of peace

Vérifier les conditions de victoires du scénario. Si l’un des camps remplit des conditions de victoire (marginale ou décisive), alors le jeu se termine. S’il y a égalité (stalemate), alors la paix n’est que temporaire. Les effets suivants seront pris en compte jusqu’au début d’une nouvelle année suivant le traité de paix (c’est à dire après au moins une saison) :

• tous les sièges doivent se terminer (mais cela ne compte pas comme une victoire pour le défenseur).

• toutes les unités doivent quitter les régions ennemies (enemy regions). Les unités qui sont encore dans une région ennemie lors de la saison qui suit l’activation de la carte « paix » (Peace card) sont placées dans les boîtes de production (Build Pools) – attention : pas de pénalité de ML pour les unités éliminées.

• il n’est plus possible de pénétrer en région ennemie.

• les flottes ne peuvent plus être interceptées.

• aucune bataille ne peut avoir lieu.

• aucune carte évènement ne peut être jouée (Event Cards) (exception : celles repérées par un “Play Immediately” : à jouer de suite).

Aussi longntemps que dure la paix, aucun ajustement AL-ML n’est fait. A la fin de chaque année de paix, réaliser les ajustements suivants :

+1 ML pour <u>toutes</u> les régions

Lancer un dé pour chaque région qui contient au moins un leader (en le modifiant par +1 pour chaque leader supplémentaire) – ex : +2 pour une région à 3 leaders):

Lancer de dé	AjustementAL
1-2	+0 AL
3-5	+1 AL
6-7	+2 AL
8+	+3 AL

20.3 Mettre fin à la paix - Ending peace

Au début de l’année suivant le traité de paix, ce qui a été vu plus haut n’a plus d’effet. Toutefois, la paix continue jusqu’à ce que l’un des joueurs réussisse un dé de grief (Grievance roll). Un joueur est autorisé à faire un tel lancer de dé pendant la phase des cartes d’évènement (Event Card phase) lors de n’importe quel tour saisonnier suivant la saison ou l’une des restrictions (vues plus) a été violée par l’autre joueur. Ce dé est modifié comme indiqué plus bas. Sur 6 ou + , le grief est valable : toutes les régions amies reçoivent des ajustements +1AL et +1ML, la guerre ouverte reprend, la carte « Peace Card » est écartée.

Modificateurs au dé de grief :

+1 pour chaque grief qui s’est produit durant la saison précédente (uniquement). Noter que toute violation (qui autorise un lancer de dé de grief) ne compte pas comme grief (grievance).

Chaque facteur suivant compte comme grief :
• une bataille sur un territoire de région amie
• des troupes ennemies d'origine (Attica/Laconia) impliquées dans une telle bataille
• une cité amie asiégée ou capturée (y compris celles sui se révoltent en région ennemie).
• une bataille navale impliquant une flotte ennemie d'origine (enemy home fleet)
• destruction d'une cité (1grief (=1 grievance)) par taille de cité – ainsi détruire une cité importante ajoute un +3 au dé de grief -

21.0 VICTORY CONDITIONS
21.1 Le jeu se termine si l'un des capitales est capturée (cela peut concerner Thèbes et Corinthe dans les scénarios à 3-4 joueurs). Il se termine égalemnt si la région d'origine (Attica ou Laconia, et Boeotia ou Corinth avce 3-4 joueurs) devient contrôlée par l'ennemi. Tout ceci corrspond à des victoires décisives.
21.2 Sinon, voir les conditions de victoire données dans les différents scénarios.

III. SCENARIOS
22.0 SCENARIO "THE ARGIVE LEAGUE"

22.1 Ce scénario est conseillé en tant qu'introduction à **THE EPIC OF THE PELOPONNESIAN WAR**. Il n'utilise qu'une partie de la carte, ainsi qu'une séquence simplifiée.
22.2 Mise en place - Set Up
22.2.1 "Sparte": Placer les unités et marqueurs comme suit (voir la table VO) :
Sur carte :
Sparte contrôle Lepreum + Elis
Leaders
3 leaders "Sparte" débutent sur la carte :
Gylippus, Agis à Sparta
Ramphias à Thebes
Astyochus, Clearchus, et Dercyllidas démarrent le jeu dans la boite des leaders (Leader Pool).
Trésorerie –Treasury
La Trésorerie "Sparte" commence avec 22 talents.
22.2.2 Joueur « Athènes »: Placer les unités et marqueurs comme suit (voir la table VO) :
Sur la carte
Athènes contrôle Nisaea en Megara, Mantinea en Arcadia
Fort + base en Laconia — dans l'hex de terrain côtier accidenté (rough) 2 hex au nord Methone
1 Attica light infantry dans le fort
1 Attica hoplite en Nisaea
Leaders
3 leaders Athéniens commencent sur la carte :
Demosthenes, Nicostratus : Athens
Alcibiades : Argos
Eurymedon, Lamachus, Nicias démarrent le jeu dans la boite des leaders (Athenian Leader Pool).
Trésorerie –Treasury
Athènes commence avec 22 talents.
22.3 Durée du scenario - Scenario Length
4 ans. Début au printemps 419 et fin en hiver 416 (Spring 419 / Winter 416).
22.4 Règles spéciales - Special Rules
22.4.1 Le scénario "Argive League" utilise une séquence simplifiée. Il n'y a pas de phase de production (Build Phase) : quand les unités sont éliminées, c'est définitivement. Il n'y a pas d'évènements spéciaux (Event Cards).
Phase de départ annuelle - Yearly Start Phase:
1) vérification des contrôles : Control check (**4.3**)
2) *phase des tributes - Tribute phase*: les joueurs ne modifient pas les valeurs de tribut, ni ne testent les cités. Ils collectent simplement le tribut classique à partir des régions contrôlées (en tenant compte des cités tenues par l'ennemi).
3) retirer de la carte les marqueurs "raids" ("Raided")
4 tours saisonniers : **Seasonal Turns** (Spring, Summer, Fall, Winter): printemps, été, automne, hiver
a) *Placer les unités à partir de la réserve de force (Force Pool), vers la carte (ou/l'inverse)*
b) Ravitaillement des unités - *Supply units*
c) *Résolution des sièges - Resolve sieges*
d) Appliquer les modificateurs (en fonction de la saison) AL/ML
e) faire les 3 tours de campagne (**Campaign Turns)**, chacun suivant le déroulement suivant :
i) *raids -Raiding*
ii) *Mouvement et combat*
4) Quand l'hiver se termine (Winter) on repasse en (1:Yearly Start Phase)
Le joueur "Athènes" bouge toujours en premier (peu importe le nombre de régions contrôlées).
22.4.2 Les unités ne peuvent pénétrer dans les régions qui ne sont pas en jeu excepté:
a) Le joueur "Athènes" peut débarquer et ravitailler en Zacynthus (W. Isles) + Naupactus (Aetolia)
b) Le joueur "Athènes" peut utiliser Corcyra (W. Isles) comme source de ravitaillement.
22.4.3 Seulement 3 leaders sont utilisés à la fois (au lieu de 6 habituellement) : en cas de besoin si les leaders manquent dans la réserve de leaders (Leader Pools), utiliser des "0-0".
22.4.4 Pour calculer les revenus de l'empire, le joueur **"**Athènes" collecte 15 talents + 1 lancer de dé.
22.4.5 Pendant la phase de placement des unités d'un tour saisonnier (Seasonal Turn), le joueur « Athènes » peut placer jusqu'à 3 bases sur la durée du scénario (là où il possède une unité ou une cité amie). Une fois placée, une base ne peut être détruite.
22.5 Conditions de victoire - Victory Conditions
La victoire dépend du nombre de régions contrôlées par le joueur « Athènes » à la fin du jeu.
4 : victoire décisive d'Athènes
3 : victoire d'Athènes
2 : victoire de Sparte
1 : victoire décisive de Sparte
22.6 Historique - Historical Background
Non traduit pour l'instant - Traduction à venir

23.0 CAMPAGNES - CAMPAIGN GAME
23.1 Cette partie simule la totalité du conflit.
23.2 Mise en place - Set Up
23.2.1 Réserves de force et de production (Force Pools and Build Pools) : Placer les unités pour les 26 régions, Persia et Sicily dans les cases prévues en bordure de carte (voir table p.36 dans la règle en VO).
23.2.2 Leaders: Les leaders suivants sont à placer dans la réserve de forces Attica (Attica Force Pool) :
Pericles, Phormio, Nicias, Paches, Eurymedon, Nicostratus.
Les leaders suivants sont à placer dans la réserve de forces Laconia (Laconia Force Pool) : Archidamus, Ramphias, Alcidas, Eurylochus.
Deux leaders de Sparte débutent sur la carte : Xenocleides à Corinth, et Diemporus à Thebes.
Tous les autres leaders sont placés face cachée dans leurs cases de réserves (Leader Pools).
23.2.3 Régions : voir la table de la règle originale
Argolid débute neutre. Aucun tribut n'est collecté en Argolid, et aucune unité ne peut y entrer avant l'activation de la carte

évènement Argos mets fin à sa neutralité « **Argos Ends Neutrality »**. Niveaux d'Allégeance et Militaires (AL-ML) qui affectent toutes les régions affectent également Argolid. Pendant la neutralité, le joueur "Athènes" doit penser à enregistrer ces niveaux sur la carte correspondante (Regional Information Sheet).

23.2.4 Trésoreries - Treasuries: Athènes : 230 points au début du jeu. Sparte : 20 points.

23.2.5 Sur la carte - On the Map :

Placer un marqueur "Athens" à Naupactus (en Phocis/Locris).
Placer un marqueur "Sparta" à Anactorium et Oeniadae (en Acarnania).
Placer un marqueur "Revolt" à Plataea (en Boeotia), Potidaea (en Chalcidice), Thera et Melos (en Aegean Islands).
bases "Athènes" : Piraeus (en Attica), Naupactus, Amphipolis (en Thrace)
bases "Sparte" : Gytheum (en Laconia), Cyllene (en Elis)

23.2.6 Cartes évènements - Event Cards :

Retirer ces cartes et les laisser de côté :
• Paix - Peace Embassy
• Carthage envahi la Sicile - Carthage Invades Sicily
• Argos n'est plus neutre - Argos Ends Neutrality
• Ressentiment allié - Allied Dissent (non utilisée dans les scénarios à 2 joueurs)
Option : la carte "peste à Athènes"(**Plague in Athens**) peut également être retirée définitivement (avec l'accord des 2 joueurs). Cette carte ayant des effets plutôt destructeurs !

23.3 Durée - Scenario Length

Débute au printemps 431 (Spring 431) et se termine quand l'un des faits suivants se déroule… :
a) Athènes ou Sparte est capturée.
b) Attica ou Laconia change de camp
c) La carte "paix" (**Peace Embassy)** termine le jeu**.** Utiliser les modificateurs suivants en plus de ceux donnés sur la carte.
* Si elle est jouée sur Athènes :
pour chaque région suivante contrôlée par Sparte :
Euboea, Thrace, Hellespont, Chalcidice +1
Si ces 4 régions sont contrôlées par Athènes -1
* Si elle est jouée sur Sparte :
pour chaque région suivante contrôlée par Athènes :
Corinth, Elis, Arcadia, Megarid +1
Si ces 4 régions sont contrôlées par Sparte -1
Le jeu peut aussi s'arrêter par accord mutuel.

23.4 Règles spéciales - Special Rules

Les cartes d'évènements qui ont été mises de côté au début devraient retourner dans le deck une fois que celui-ci a été épuisé la première fois.
Après ce premier deck, il faut rajouter les cartes suivantes :
• Paix - Peace Embassy
• Carthage envahi la Sicile - Carthage Invades Sicily
• Argos n'est plus neutre - Argos Ends Neutrality

23.5 Conditions de victoire – Victory Conditions

Si le joueur "Sparte" capture Athènes ou prend le contrôle en Attica, c'est une victoire décisive. Si le joueur « Athènes » capture Sparte ou prend le contrôle en Laconia, c'est une victoire décisive. Sinon, la victoire est déterminée en ajoutant les valeurs de base des tributs (BTV : Base Tribute Values) des régions contrôlées par Athènes à la fin du jeu.

Total des BTV d'Athènes (Base Tribute Value)

+40 : victoire décisive d'Athènes
33-39 : victoire d'Athènes
26-32 : égalité
17-25 : victoire de Sparte
-17 : victoire décisive de Sparte

24.0 JEU DE CAMPAGNE POUR TROIS JOUEURS – 3 PLAYER CAMPAIGN GAME

24.1 Les 3 joueurs sont : - le joueur **«** Athènes » - le joueur « Sparte » - le joueur « Thèbes ». La participation de ce dernier apporte des modifications au niveau des alliances du camp « Péloponnèse ».

24.2 Mise en place - Set Up

Suivre les instructions données dans le jeu de campagne classique, en prenant en compte ce qui va suivre.

24.2.1 Boîtes de force et de production - Force Pools and Build Pools : pas de changement par rapport au jeu de campagne (Campaign Game).

24.2.2 Leaders: le joueur « Sparte » peut au maximum avoir 4 leaders en jeu en même temps. - 3 leaders pour le joueur « Thèbes » - le joueur **«** Athènes » utilise la valeur normale : 6. Le joueur « Sparte » - le joueur « Thèbes » tirent leurs leaders de remplacement à partir de la même réserve (Leader Pool). Les pions sont de la même couleur, mais il n'y a pas de problème puisqu'ils utilisent chacun une même carte de leader (Leader Card).
• leaders du joueur **«** Athènes » : pas de changement par rapport au jeu de campagne (Campaign Game).
• leaders du joueur « Thèbes » : placer Pagondas, Diemporus, et Arianthides dans la réserve de force Boeotia (Boeotia Force Pool).
• leaders du joueur « Sparte »: placer Archidamus, Alcidas et Eurylochus dans la réserve de force Laconia (Laconia Force Pool). Placer Xenocleides à Corinth.

24.2.3 Régions :

* Athènes contrôle les mêmes régions que dans le jeu de campagne (Campaign Game).
* Sparte contrôle les régions suivantes (voir tableau de la règle originale) :
* Thèbes : Boeotia contrôle les régions suivantes (voir tableau de la règle originale) :

24.2.4 Trésoreries – Treasuries

***** le joueur **«** Athènes » : 230 talents au début du jeu / le joueur **«** Sparte » : 14 talents / le joueur « Thèbes » : 8 talents.

24.3 Contrôles des régions: Quand une région passe d'un contrôle par « Athènes » à un contrôle par le camp « Péloponnèse », celui qui contrôle la région (le joueur « Sparte » ou le joueur « Thèbes ») est déterminé par ce qui suit (dans l'ordre) :
ex : si (1) ne s'applique pas, appliquer (2) etc…
Remarque : un joueur peut volontairement refuser la région et la laisser à son allié.
1) Le joueur avec le plus d'unités dans la région prend le contrôle. Ceci s'applique à des unités individuelles, mais aussi aux troupes sous le commandement d'un leader ami (même si toutes les troupes empilées avec le leader n'appartiennent pas au même joueur.
2) Le joueur avec le plus de régions adjacentes prend le contrôle. Les régions adjacentes sont celles à frontières terrestres communes. Aegean Isles et Western Isles ne sont adjacentes à aucune région.
3) Le joueur qui contrôle le moins de régions prend le contrôle.
4) Sinon, déterminer le contrôle aléatoirement.

24.4 Ordre du tour - Turn Order

Appliquer ce qui est en (**3.3)** ; le nombre total de régions de l'alliance du Péloponnèse **(**le joueur « Sparte » + le joueur « Thèbes ») est comparé au nombre de régions du camp Athénien afin de déterminer si le joueur « Athènes » joue en premier ou en dernier. **L**e joueur « Sparte » et le joueur « Thèbes » se déplacent dans le même tour en simultané. Dans le cas où l'ordre aurait une importance, Sparte bouge en premier (à moins que Thèbes contrôle davantage de régions).

24.5 Les règles d'alliance pour Sparte et Thèbes - Spartan & Theban Alliance Rules
Par défaut, les 2 joueurs sont considérés alliés. Ils ne peuvent s'attaquer leurs unités, leurs cités.
Ce qui suit est autorisé (sauf si l'un des 2 joueurs l'interdit ou n'est pas d'accord) :
• les unités de Sparte peuvent s'empiler avec celles de Thèbes et vice versa.
• toutes les unités empilées avec un leader peuvent se déplacer avec ce leader (y compris les unités alliées). Pour reprendre le contrôle des unités empilées avec un leader allié, il suffit d'apporter dans l'hex son propre leader. Ceci ne s'applique pas aux unités empilées dans des fortifications : elles peuvent volontairement se séparer (en respectant les règles habituelles d'empilement).
• Chaque joueur doit ravitailler toutes les unités sous son contrôle (y compris celles appartenant à son allié) : par contre si la trésorerie manque, ses unités sont prioritaires s'il le désire.
• les 2 joueurs alliés (Sparte+Thèbes) peuvent utiliser leurs cités et leurs bases mutuellement (à moins qu'un allié s'y oppose). Leurs zones sont à priori amies l'une de l'autre (à moins que ce ne soit spécifié autrement).
• Les unités de Sparte et de Thèbes ne peuvent piller leurs régions réciproques.
• Les unités de Sparte et de Thèbes ne peuvent se ravitailler localement (forage) dans les régions de leurs alliés que si leur trésorerie est vide. Si, seul le propriétaire des unités en territoire allié à ravitailler a une trésorerie vide, alors les unités en question devront être ravitaillées (supplied) par l'autre joueur (ou alors être éliminées). Les unités peuvent librement faire des ravitaillements locaux (forage) en dehors de leurs propres régions si leur trésorerie est vide. Pour les régions amies, les règles de ravitaillement local sont les règles habituelles.
• Sparte et Thèbes peuvent se transférer leurs talents à tout moment.
24.6 Cartes évènements - Event Cards
Les joueurs de l'alliance du Péloponnèse (Sparte + Thèbes) peuvent chacun détenir un maximum de 3 cartes (au lieu de 5 normalement). Les cartes spécifiant « Sparte » (Sparta) s'appliquent aux 2 joueurs de l'alliance. Ces derniers peuvent librement s'échanger leurs cartes à tout moment.
Les règles d'utilisation sont les mêmes que dans la campagne, mais avec 1 exception :
* retirer du deck les cartes «**Allied Unrest » et les remplacer par** «**Allied Dissent »**.
24.7 Durée du scénario : Scenario Length
24.7.1 Comme dans le jeu de campagne (Campaign Game), cette campagne à 3 joueurs n'a pas un nombre de tour précis : le jeu se termine si l'un des évènements suivant survient :
1) capture d'Athènes, Thèbes, ou Sparte.
2) changement de camp d'Attica, Boeotia, ou Laconia.
3) La carte paix (Peace Embassy) est réalisée (voir les modificateurs 24.7.2).
24.7.2 Modificateurs sur la carte paix (Peace Embassy) - Additional Peace Embassy Modifiers
La paix est déclarée si un joueur réalise un lancer de dé avec succès. Le joueur "Athènes" peut forcer le joueur Sparte ou Thèbes à faire le test (mais pas les 2 dans la même saison).
Athènes :
Pour chacune des régions suivantes contrôlée par l'alliance du Péloponnèse (Sparte + Thèbes) :
Euboea, Thrace, Hellespont, Chalcidice +1
Si ces 4 régions sont contrôlées par Athènes -1
Sparte :
Pour chacune des régions suivantes contrôlées par Athènes :
Corinth, Elis, Arcadia, Megarid +1
Si ces 4 régions sont contrôlées par l'alliance du Péloponnèse (Sparte + Thèbes) -1
Sparte contrôle moins de régions que Thèbes +1
Thèbes :
Phocis/Locris controllées par Athènes +1
Pour chaque cité en Boeotian tenue par Athènes +1
Si Megarid, Corinth, Arcadia sont toutes contrôlées par l'alliance du Péloponnèse (Sparte + Thèbes) -1
Thèbes contrôle plus de régions que Sparte +1
24.8 Conditions de victoire - Victory Conditions
Pour déterminer le vainqueur, suivre ces étapes :
1) Si le joueur "Athènes" capture Sparta ou Thebes, ou alors prend le contrôle de Boeotia ou Laconia, alors, la victoire est décisive.
2) Si l'un des joueurs de l'alliance (Sparte/Thèbes) capture Athens ou alors prend le contrôle d' Attica, il faut vérifier les conditions de victoire données plus bas (5). Il faudra prendre en compte le BTV en Attica pour le joueur qui aura capturé Athènes.
3) Sinon, vérifier les conditions de victoire pour Athènes en faisant le total des Valeurs du Tribut de Base (Base Tribute Values : BTV) des régions contrôlées par le joueur Athénien :
victoire décisive : 40 ou +
victoire : 33-39.
4) Egalité - stalemate :
BTV d'Athènes : 26-32
5) Si ni (3) ni (4) ne s'appliquent, Athènes perd. Vérifier les conditions de victoire pour l'alliance du Péloponnèse : il faut totaliser les Valeurs du Tribut de Base de chaque région contrôlée (ceci ne s'applique que si Athènes a perdu, et n'est donc pas valable si (3) ou (4) s'applique.
conditions de victoire de Thèbes :
victoire décisive : 12 ou +
victoire : 8-11
conditions de victoire de Sparte:
victoire décisive : 22 ou +
victoire : 15-21

25.0 CAMPAGNE POUR 4 JOUEURS - FOUR-PLAYER CAMPAIGN GAME
25.1 Elle ajoute Corinthes à l'alliance du Péloponnèse (Sparte + Thèbes). Conserver les règles 24.0, en prenant en compte ce qui suit.
25.2 Mise en place - Set Up
25.2.1 Leaders:
• Sparte : 4 leaders (comme dans le jeu à trois joueurs) / Thèbes et Corinthes : 3 leaders pour chacun
• leaders pour Thèbes : placer Pagondas, Diemporus, et Arianthides dans la réserve de force de Boetia (Boeotia Force Pool).
• leaders pour Sparte : placer Archidamus, Alcidas, Eurylochus, et Ramphias dans la réserve de force de Laconia (Laconia Force Pool).
• leaders pour Corinthes : placer Cnemus, Aristeus, et Xenocleides Laconia dans la réserve de force de Corinth (Corinth Force Pool).
25.2.2 Régions:
Les régions contrôleés :
* voir la table de la règle originale pour fixer : Région / AL / ML / Multiplicateurs de BTV*
25.2.3 Trésoreries au départ - Treasuries:
Sparte : 8 talents / Thèbes : 8 talents / Corinthes : 6 talents.
25.3 Durée - Length
25.3.1 Le jeu se termine s'il arrive que :
a) Athens, Thebes, Corinth ou Sparta soient capturées.
b) Attica, Boeotia, Corinth ou Laconia changent de camp.

c) Une carte “paix” (**Peace Embassy**) est jouée avec succès (avec les modificateurs suppléméntaires **25.3.2**).

25.3.2 Modificateurs suppléméntaires à la carte « paix » - Additional Peace Embassy Modifiers:

Athènes :

Pour chacune des régions suivantes contrôlées par l’alliance des 3 joueurs :

Euboea, Thrace, Hellespont, Chalcidice : +1

Si ces 4 régions sont contrôlées par le joueur “Athènes” : -1

Sparte:

Pour chacune des régions suivantes contrôlées par Athènes :

Elis, Arcadia, Megarid : +1

Si ces 3 régions sont contrôlées par l’alliance du Péloponnèse : -1

Sparte contrôle moins de régions que Thèbes : +1

Sparte contrôle moins de régions que Corinthes +1

Corinthe :

Athènes ne contrôle aucun port touchant les 2 zones maritimes à l’ouest de Corinthe (sea Areas
west of Corinth) : +1

Pour chaque cité en Corinthian qui est détenue par Athènes : +2

Arcadia contrôlée par l’alliance du Péloponnèse : -1

Megarid contrôlée par l’alliance du Péloponnèse : -1

Corinthe contrôle plus de régions que Sparte : +1

Thèbes:

Phocis/Locris contrôlée par Athènes : +1

Pour chaque cité en Boeotian tenue par Athènes : +1

Megarid et Arcadia toutes les 2 contrôlées par l’alliance du Péloponnèse : -1

Thèbes contrôle plus de régions que Sparte : +1

25.4 Conditions de victoire -Victory Conditions

Pour déterminer le vainqueur, suivre ces étapes :

1) Si le joueur “Athènes” capture Sparta, Corinth ou Thebes, ou alors prend le contrôle de Boeotia, Corinth ou Laconia, alors, la victoire est décisive.

2) Si l’un des joueurs de l’alliance (Sparte/Thèbes/Corinth) capture Athens ou alors prend le contrôle d’Attica, il faut vérifier les conditions de victoire données plus bas (5). Il faudra prendre en compte le BTV en Attica pour le joueur qui aura capturé Athènes.

3) Sinon, vérifier les conditions de victoire pour Athènes en faisant le total des Valeurs du Tribut de Base (Base Tribute Values : BTV) des régions contrôlées par le joueur Athénien :

victoire décisive : 40 ou +

victoire : 33-39.

4) Egalité - stalemate :

BTV d’Athènes : 26-32

5) Si ni (3) ni (4) ne s’appliquent, Athènes perd. Vérifier les conditions de victoire pour l’alliance du Péloponnèse : il faut totaliser les Valeurs du Tribut de Base de chaque région contrôlée (ceci ne s’applique que si Athènes a perdu, et n’est donc pas valable si (3) ou (4) s’applique.

* conditions de victoire de **Thèbes** :

victoire décisive : 12 ou +

victoire : 8-11

* conditions de victoire de **Sparte** :

victoire décisive : 18 ou +

victoire : 12-17

* conditions de victoire de **Corinthe** :

victoire décisive : 8 ou +

victoire : 6-7

26.0 SCENARIO “ARCHIDAMIAN WAR”

26.1 Quand le conflit commence, Athènes et Sparte pensent que la guerre peut être gagnée en quelques années. Dix ans plus tard, il en est tout autrement (différents revers les amènent à « faire la paix » au début de 421. Toutefois, les hostilités reprirent rapidement (voir le scénario « argive League »).

26.2 Mise en place - Set Up

Suivre les indications fournies pour la campagne classique (Campaign Game), en tenant compte de ce qui suit :

26.2.1 Réserves de force et de production - Force Pools and Build Pools : Suivre les indications fournies pour la campagne classique

26.2.2 Leaders : suivre les indications fournies pour la campagne classique.

26.2.3 Régions : suivre les indications fournies pour la campagne classique avec de petites modifications (voir la table en VO).

Note : Argolid est neutre durant tout le scénario (il n’est pas nécessaire d’enregistrer les niveaux AL/ ML).

26.2.4 Trésorerie – Treasuries : suivre les indications fournies pour la campagne classique.

26.2.5 Sur la carte - On the Map : suivre les indications fournies pour la campagne classique.

26.2.6 Cartes évènements - Event Cards : retirer du deck les cartes suivantes (voir la traduction et les effets en 12.0) :

• Sicilian Expedition Escalation
• Sicilian Expedition Resolution
• Carthage Invades Sicily
• Argos Ends Neutrality
• Allied Dissent
• *Option :* La carte “peste à Athènes” (**Plague in Athens)** peut être retirée (avec l’accord des 2 joueurs)

26.3 Durée - Scenario Length

26.3.1 Le Scénario “Archidamian War” dure au maximum 10 ans. Il débute au printemps 431 (Spring 431) mais peut se terminer si l’un des évènements suivant arrive :

1) Athens ou Sparta sont capturées.

2) Attica ou Laconia changent de camp.

3) La carte “paix” (**Peace Embassy)** met fin au jeu (en plus de ceux donnés sur la carte, tenir compte des modificateurs 26.3.2).

4) Le jeu se termine en hiver 420 (Winter 420) si rien n’est arrivé.

26.3.2 Modificateurs en rapport avec la carte “paix” - Additional Peace Embassy Modifiers:

Si elle est jouée par Athènes :

Pour chacune de régions suivantes qui est contrôlée par Sparte:

Euboea, Thrace, Hellespont, Chalcidice,

Lesbos, Chios, Samos, Rhodes, Aegean Islands : +1

Si elle est jouée par Sparte :

Pour chacune de régions suivantes qui est contrôlée par Athènes :

Boeotia, Megarid, Corinth,

Elis, Arcadia, Megarid, Epidaurus, Achaea : +1

Pour chaque hoplite élite qui est éliminé : +1

26.4 Conditions de victoire -Victory Conditions

Ce sont les mêmes que celles de la campagne.

27.0 SCENARIO “IONIAN WAR”

27.1 Ce scénario simule les dernières années de la guerre. Juste avant le début de ce scénario, l’expédition d’Athènes en Sicile avait été complètement détruite (Athènes avait donc subi de fortes pertes au niveau de ses armées et de ses flottes). L’empire était donc fortement affaibli, la révolte montait. La guerre durait déjà plusieurs années, des offres de paix avaient été refusées. Avec l’aide de la Perse, Sparte pouvait encore rivaliser avec Athènes au niveau maritime. En 405 la flotte Athéniennes avait été anéantie lors de la bataille d’Aegospotami (en Hellespont).

Avec une trésorerie vide, un pouvoir usé, Athènes était incapable de construire une autre flotte : elle se rendit en avril 404 après 4 mois de siège.

27.2 Mise en place - Set Up

Suivre les instructions données dans la campagne (Campaign Game) en tenant compte de ce qui suit.
27.2.1 Boîtes de forces armées et de production - Force Pools and Build Pools : les listes qui suivent indiquent les boîtes de force.
Toutes les unités qui ne sont pas, au départ, placées dans la boîte de force d'une région, ou sur la carte, sont placées dans les boîtes de production correspondantes (le nombre total d'unités en boîte de force + boîte de production est le même que celui du jeu de campagne)
(Voir la table VO)
****
Sparte démarre avec 1 des flottes siciliennes (Sicilian fleets), et peut en ajouter une à chaque saison (jusqu'à un maximum de 4) – comme pour les victoires décisives de Sparte sur la carte évènement « **Sicilian Expedition Resolution »**. Les flottes éliminées ne sont pas remplacées.
27.2.2 Leaders: Les leaders suivants sont placés dans les réserves de leader (leader pools)
(* = au départ)
Athènes
*Cleomedes *Diomedon
*Charminus Aristocrates
*Strombichides Pericles II
*Theramenes Philocles
*Thrasybulus Conon
Sparte
*Alicibiades Mindarus
*Alexarchus Callicratidas
*Agis Lysander
*Astyochus Pausanius
*Clearchus Scirphondas
*Dercyllidas Ramphias
27.2.3 Régions:
Athènes contrôle les régions suivantes (cf. livre de règle en VO) :
*Note : dans ces régions < 5, donc, des unités ne peuvent y être placées ou produites.
27.2.4 Trésoreries au départ - Treasuries: / Athènes : 86 talents et Sparte : 41
27.2.5 Sur la carte - On the Map:
Placer des marqueurs de cités détruites (City Destroyed) sur Melos: (Aegean Islands–W4340),
Scione: (Chalcidice–W3614), et Plataea: W3429 (Boeotia).
Placer des marqueurs "Athens" sur Nisaea (Megarid–W3531), Cythera (Laconia–W3244), Potidaea (Chalcidice–W4311), et Torone (Chalcidice–W3816).
Placer un marqueur "Revolt" sur Amphipolis (Thrace–W3809)
Placer un marqueur "grandes enceintes détruites" (Long Walls Destroyed) sur Megara-Nisaea (W3431-W3531)
Placer un marqueur « murs détruits (Walls Destroyed) sur Thespis (Boeotia–W3328), Mytilene (Lesbos–E1822)
Fort Athénien : 2 hexes au Nord de Methone en Laconia (Pylos–W2337)
fort Sparte : 1 hex au Nord Oust d'Acharnae en Attica (Decelea–W3729)
Bases d'Athènes : Piraeus (en Attica–W3731), Naupactus(Phocis/Locris–W2428), Potidaea (Chalcidice–W3414), Pylos (fort in Laconia–W2337)
Bases Spartes: Gytheum (en Laconia–W2940), Cyllene (en Elis–W2130)
1 hoplite dans les W. Isles au fort Pylos (W2337)
1 hoplite Boeotian au fort Decelea (W3729)
27.2.6 Cartes d'évènements - Event Cards: il faut retirer du deck les cartes suivantes :
• Sicilian Expedition Escalation
• Sicilian Expedition Resolution
• Argos Ends Neutrality
• Allied Dissent
• Sitalces Invades Macedon and Chalcidice
• Plague in Athens
Le joueur Sparte débute avec 5 cartes évènements :

- 3 cartes **Rebellion Possible** (Euboea, Lesbos, & Chios—toutes avec au moins une flotte)
- 1carte **Tissaphernes Offers Troops**
- 1 carte **Pharnabazus Offers Troops**.
- Il n'utilisera aucune nouvelle carte évènement avant de s'être défaussé, ou d'avoir joué assez de cartes pour en avoir moins de 5.

Le joueur Athènes débute avec 5 cartes évènements tirées au hasard
27.3 Durée - Scenario Length
27.3.1 Au maximum : 8 ans – début : printemps 412 (Spring 412) et continue jusqu'à ce qu'un des évènements suivant se produise :
1) Athens ou Sparta sont capturées
2) Attica ou Laconia changent de camp
3) La carte **Peace Embassy** a mis fin au jeu (utiliser les modificateurs ci dessous, en plus de ceux utilisés par la carte)
4) erreur ds VO
5) Après l'hiver 405 (Winter 405), si rien ne s'est passé, le jeu se termine.
27.3.2 Modificateurs supplémentaires pour la carte « Peace Embassy » - Additional Peace Embassy Modifiers
Si elle est jouée par Athènes (played on Athens) :
Pour chacune des régions suivantes contrôlée par Sparte: Euboea, Thrace, Hellespont, Chalcidice,
Lesbos, Chios, Samos, Rhodes, Aegean Islands : +1
Si elle est jouée par (played on Sparta) :
Pour chacune des régions suivantes contrôlée par Athènes : Boeotia, Megarid, Corinth, Elis, Arcadia, Epidaurus, Achaea, Argos : +1
Pour chaque unité d'élite hoplite : +1
27.4 Conditions de victoire -Victory Conditions
BTV d'Athènes > 33 victoire décisive d'Athènes
BTV d'Athènes = 28 - 33 victoire d'Athènes
BTV d'Athènes = 25 - 27 égalité
BTV d'Athènes = 22 - 24 victoire de Sparte
BTV d'Athènes < 22 victoire décisive de Sparte

28.0 SCENARIO : THE SPARTAN "FANTASY"
28.1 Ce scénario, et le suivant, n'utilisent qu'une partie de la carte. La séquence de jeu est simplifiée (voir le scénario "Argive League"). Ils ne représentent pas des situations ayant existé, ils ne sont pas équilibrés : ce sont de petites simulations qui permettent de se familiariser avec le jeu.
28.2 Mise en place - Set Up
28.2.1 Régions
voir les tables de la VO pour les emplacement des unités
28.2.2 Boîtes de forces et de productions - Force Pools and Build Pools (les mêmes que pour le jeu de campagne, mais il ne faut prendre en compte que les régions en jeu dans ce scénario).
28.2.3 Leaders: seuls 3 peuvent être utilisés en même temps.
* Leaders de Sparte : Archidamus et Alcidas dans la boîte de production de Laconia (Force Pool) ; Diemporus à Thebes
* Leaders d'Athènes : Pericles, Nicias, et Paches dans la boîte de production Attica (Force Pool)
28.2.4 Trésoreries - Treasuries: comme dans le jeu de campagne (Campaign Game).
28.2.5 Sur la carte - On the Map
Placer un marqueur "Revolt" sur Plataea (en Boeotia)
Athenian bases: Piraeus (in Attica), Naupactus (in Phocis/Locris)

bases de Sparte: Gytheum (en Laconia), Cyllene (en Elis)

28.2.6 Cartes d'évènements - Event Cards

Elles ne sont pas utilisées

28.3 Durée - Scenario Length

Elle est de 3 ans au maximum. Début : printemps 431 (spring 431) et continue jusqu'à ce qu'un des évènements suivant se produise :

1) Athens ou Sparta sont capturées
2) Attica ou Laconia changent de camp
3) sinon le jeu se termine après l'hiver429 (Winter 429)

28.4 Règles spéciales - Special Rules

1) Séquence de jeu : voir celle donnée dans le scénario « Argive League »
2) Le joueur Athénien ne collecte aucun tribut dans ce scénario
3) Les unités ne peuvent entrer dans les régions qui ne sont pas en jeu, avec les exceptions :
a) Athènes peut débarquer et ravitailler (land + supply) des troupes en Zacynthus et Naupactus
b) Athènes peut utiliser Corcyra comme source de ravitaillement (supply source)

28.5 Conditions de victoire - Victory Conditions

Le joueur Sparte gagne si Athènes est capturée ou qu'Attica change de camp (vérifier également après l'hiver 429 : ?). Le joueur Athènes gagne en empêchant la victoire de Sparte.

29.0 SCENARIO : THE ATHENIAN "FANTASY"

29.1 Ce scénario est identique au scénario 28, avec quelques modifications :

29.2 Mise en place - Set Up

29.2.1 Régions contrôlées :

voir livret VO

29.2.2 Cartes évènements - Event Cards: voir 24.4 n°4

29.3 Durée - Scenario Length

Elle est de 3 ans au maximum. Début : printemps 431 (spring 431) et continue jusqu'à ce qu'un des évènements suivant se produise :

1) Athens ou Sparta sont capturées
2) Attica ou Laconia changent de camp
3) 2 régions (ou +) que celles qui au départ étaient contrôlées par Sparte, sont contrôlées par Athènes à la fin de la phase de départ annuelle (Yearly Start Phase).
4) sinon le jeu se termine après l'hiver429 (Winter 429)

29.4 Règles spéciales - Special Rules

1) Séquence de jeu : voir celle donnée dans le scénario « Argive League »
2)) Le joueur Athénien ne collecte aucun tribut dans ce scénario
3) Les unités ne peuvent entrer dans les régions qui ne sont pas en jeu, avec les exceptions :
Les unités ne peuvent entrer dans les régions qui ne sont pas en jeu, avec les exceptions :
a) Athènes peut débarquer et ravitailler (land + supply) des troupes en Zacynthus et Naupactus
b) Athènes peut utiliser Corcyra comme source de ravitaillement (supply source)
4) Le joueur Athènes est considéré détenir un nombre illimité de cartes « **Helot Revolt »**. Il peut en jouer une à la fin de tout tour saisonnier (Seasonal Turn)… avant que les tours de campagne ne commencent (Campaign Turns) : il choisit comme il veut, les effets sont appliqués normalement.

29.5 Conditions de victoire -Victory Conditions

Le joueur Athènes gagne si :

1) Sparte est capturée, ou Laconia change de camp (vérifier également après l'hiver 429 : ?).
2) Athènes contrôle 2 régions (ou +) supplémentaires par rapport au nombre de régions contrôlées par Sparte au début du scénario (vérifier également après l'hiver 429 : ?).

Le joueur Sparte l'emporte s'il empêche le joueur Athènes de remplir ses conditions de victoire..

IV. APPENDICES

A. NOTES DU DESIGNER - DESIGNERS' NOTES

Pour l'instant elles ne sont pas traduites (car pas indispensables au jeu lui-même)

B. LISTE DES LEADERS - LIST OF LEADERS

Pour l'instant elles n'est pas traduite (car pas indispensables au jeu lui-même)

C. DESCRIPTION DES CARTES « EVENEMENTS » - EVENT CARD DESCRIPTIONS

Par commodité, toutes les descriptions sont placées en fin de règle (avec les tables de résolution et la table des matières)

D. SYSTEME OPTIONNEL DE COMBAT - OPTIONAL COMBAT SYSTEM :

Peut être utilisé à partir du moment où les 2 camps ont plus de 3 unités (si un des joueurs le veut)

1) Trois batailles séparées auront lieu : entre le centre, la gauche, la droite. Séparer les unités en 3 ailes (attaquant en 1°) :

• ¼ au moins des unités (arrondi à l'inférieur) doit se trouver dans chaque aile.
• Ni cavalerie, ni unité légère (cavalry/light) au centre si des hoplites sont à la fois sur la droite et sur la gauche.
• Les leaders avec modificateurs n'affectent que les ailes avec qui ils sont empilés.

2) Une fois que les 2 joueurs ont fait leur mise en place, ils peuvent alterner des décalages d'unités le long des ailes :

* lancer 1 dé : si 4-6, ce joueur peut décaler :
• 1 hoplite ou 1 unité légère vers une aile adjacente
OU
• n'importe quel nombre de cavalerie là où c'est légal
• les leaders peuvent être décalés n'importe où en plus des autres décalages

Sur un dé 1-3, passer à l'étape (3). Aussi longtemps que les joueurs font 4-6, ils peuvent alterner leurs décalages.

3) Bataille : résoudre séparément les batailles par aile en suivant la procédure normale

• chaque round est simultané (résoudre le round 1 pour toutes les ailes, ensuite le round 2 etc…)
• si un camp est le seul à avoir des unités dans une aile à la fin d'un round, ces unités sont ajoutées aux ailes adjacentes
• +1 moral pour toutes les unités amies ajoutées à l'aile (y compris pour les unités qui viennent de s'ajouter)
• si une seule aile continue à combattre à la fin d'un round, les joueurs ajoutent les unités à partir de n'importe quelle aile (peu importe si elles sont adjacentes ou non à la bataille)

***Exemple** : le joueur "Sparte" gagne au centre dans le même round pendant lequel je joueur "Athènes" gagne sur la gauche. Les unités des 2 joueurs vont être ajoutées à la bataille sur l'aile droite(et les modificateurs de moral s'annulent).*

• si aucune aile n'a de bataille, mais qu'il reste des unités (ex : chaque joueur a au moins gagné sur une aile durant le même round), réunir toutes les unités au sein d'une même bataille

***Exemple**: « Athènes » gagne sur la gauche et la droite en même temps que « Sparte gagne au centre : toutes les unités restantes sont réunies au sein de la même bataille*

• si un joueur décide de se retirer, toutes les unités doivent le faire (toutes les ailes).

4) Après que la bataille soit terminée sur toutes les ailes, des poursuites de cavalerie sont possibles (Cavalry Pursuit).

V. CREDITS

Epic of the Peloponnesian War a été réalisé par :

Designers : Kurt Kuhlmann et Jon Iwamasa
Graphistes : Terry Leeds
Developpement : Rick Lechowich
Production : Charlie Speigal
Livre de règle et aides de jeu : Ron Magin
Testeurs: Francesco Carlucci, Andre Costopoulos, Paolo De Francesco, Rob Knowles, Dan Murphy, Antonello Salvatucci et Michele Soldano.

©2006

Epic of the Peloponnesian War est publié par :
Clash of Arms Games™
200 Lincoln Avenue - Box 205
Phoenixville, PA 19460
Ph#:610-935-7622 – Email: clashofarm@aol.com
Clash of Arms is a Trademark of
Theatre of the Mind Enterprises, Inc.
Traduction Jocade (Halley eric / Gomas vincent pour la relecture)
Vos précisions, remarques, critiques sont les bienvenues et peuvent être adressées à : halleye@club-internet.fr