AIDE DE JEU RESUME DE BATAILLE (9.4)

THEATRE TERRESTRE (9.42)

1. Resoudre une bataille terrestre (obligatoire)
2. Le vainqueur peut *optionnellement* effectuer une bataille navale

Table des forces de combat terrestre

Unité ou marqueur	*Valeur*
	2
	1
	2
	1
	1

Procédure de bataille (terrestre ou navale) :

1. Les deux camps calculent leur valeur totale selon la table de force de combat terrestre ou naval.
2. Chaque camp retroune la carte au-dessus de leur talon de bataille et ajoute sa valeur de combat.
3. Si les deux camps sont à égalité, il n'y a pas de vainqueur ni de pertes.
4. Sinon, le camp avec la plus grande valeur gagne.
5. Infliger les pertes sur le vaincu égales à la difference dans les valeurs de combat en utilisant les pertes de combat (terrestre ou naval) : Table des pertes de combat du vaincu.
6. Infliger les pertes sur le vainqueur égales aux pertes du vaincu de l'étape 5 en utilisant les pertes de combat (terrestre ou naval) : Table des pertes de combat du vainqueur

THEATRE NAVAL (9.42)

1. Resoudre une bataille navale (obligatoire)
2. Le vainqueur peut *optionnellement* effectuer une bataille terrestre

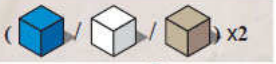
Table des forces de combat naval

Unité ou marqueur	*Valeur*
	2
	1
	2
	1
	1

Remarques sur les pertes de bataille :

- Les bases ne peuvent pas être éliminées si le camp vainqueur n'a pas plus de jetons de stratège que l'adversaire pendant la bataille OU si des unités militaires du camp vaincu restent encore sur le théâtre (unités terrestres ou navales) même après l'application des pertes du camp vaincu.
- Si les pertes infligées du camp vaincu sont inférieures au différentiel du vainqueur, retirez une base du camp vaincu pour chaque différence de 2 restante (arrondie à l'inférieur).
- Retirer tous les marqueurs de trahison du camp vaincu du théâtre si le vainqueur élimine au moins une base du camp vaincu

PERTES DE COMBAT TERRESTRE : VAINCU

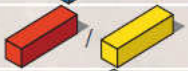
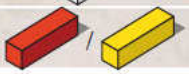
Pour chaque groupe d'unités vainqueur	Retirer le groupe d'unités vaincu
	 x2
x2	

PERTES DE COMBAT TERRESTRE : VAINQUEUR

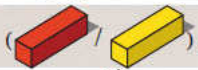
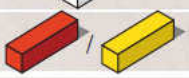
Pour chaque groupe d'unités vaincu	Retirer le groupe d'unités vainqueur
x4	
x2	

• Les unités navales ne peuvent pas prendre de pertes dans une bataille terrestre

PERTES DE COMBAT NAVAL : VAINCU

Pour chaque groupe d'unités vainqueur	Retirer le groupe d'unités vaincu
	x2
x2	
	
	

PERTES DE COMBAT NAVAL : VAINQUEUR

Pour chaque groupe d'unités vaincu	Retirer le groupe d'unités vainqueur
	 x2
x2	
	

• Les unités terrestresne peuvent pas prendre de pertes dans une bataille navale

© 2016 GMT Games LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232 • www.GMTGames.com

PERICLES

LES GUERRES DU PELOPONNESE

AIDE DE JEU

AGOGE (7.45B - Affaire seulement spartiate)

Résolue : segment d'affaires politiques

- Guerre
- Construire 3 unités terrestres spartiates à Sparte
- Usage unique, retirer du jeu

CITOYENNETÉ (7.44A - Affaire seulement athénienne)

Résolue : segment d'affaires politiques

- Guerre ou paix
- Convertir une base Ligue Délos en base athénienne (le propriétaire de l'affaire **gagne 2 honneur**)
- Construire immédiatement une unité navale OU deux terrestres athéniennes
- Usage unique, retirer du jeu

COLONIE (7.44B - Affaire seulement athénienne)

Résolue : segment d'affaires politiques

- Paix
- Théâtre contesté ou sous contrôle ami
- Construire immédiatement une base Ligue délos (le propriétaire de l'affaire **gagne 2 honneur**)
- Construire immédiatement une unité navale ou deux terrestres Ligue Délos.
- Usage unique, retirer du jeu

DIPLOMATIQUE (8.51)

Résolue : segment résolution de théâtre

- Guerre ou paix
- Théâtre contesté ou sous contrôle ennemi
  1. Engager jusqu'à 3 stratège; Si stratège plus trahison amie supérieurs à deux fois la valeur d'unités militaires et bases ennemies, convertir base en base alliée amie, retirer trahison amie (propriétaire de l'affaire **gagne 2 honneur** et faction dirigeante ennemie **perd 2 honneur**)
  2. Si base non convertie, placer trahison égale aux jetons de stratège engagés
- Théâtre sous contrôle ami
  1. Engager jusqu'à 3 stratège
  2. Retirer 1 trahison amie ou ennemie pour chaque stratège engagé
- Théâtre neutre
  1. Engager secrètement de 0 à 5 stratège
  2. Faction dirigeante ennemie engage secrètement 0 à 4 stratège
  3. Chaque camp révèle la carte de bataille de dessus
  4. Si valeur combinée stratège plus carte du propriétaire de l'affaire est 2+ fois que la valeur combinée ennemie, construire une base alliée, sinon sans effet.

JEUX (7.43)

Résolue : segment d'affaires politiques

- Paix, **gagne 3 honneur**
- Guerre, gagne 3 stratège, si disponible

KRYPTEIA (7.45A; Affaire seulement spartiate)

Résolue : segment d'affaires politiques

- Guerre ou paix
- Retirer 6 trahisons athéniennes n'importe où sur la carte
- Usage unique, retirer du jeu

LIGUE (8.52)

Résolue : segment résolution de théâtre

- Guerre ou paix
- Théâtres contestés ou sous contrôle ami
- Prendre *une* des quatre options suivantes :
  1. Dépenser 4 stratège, construire base Ligue (pas plus de 3 bases au total par théâtre (propriétaire affaire **gagne 2 honneur**)
  2. Dépenser 2 stratège, convertir base Ligue en base Cité-état (Propriétaire affaire **gagne 2 honneur**)
  3. Si base Ligue, construire une unité navale Ligue ou deux unités terrestres pour chaque base sur le théâtre
  4. Retirer 1 trahison amie ou ennemie

MILITAIRE (9.0)

Résolue : segment résolution de théâtre

- Guerre ou paix
- Propriétaire de l'affaire peut dépenser 1 stratège pour annuler et résoudre l'affaire
- Si espace cité-état ami (Militaire d'Athènes à Athènes ou Militaire de Sparte à Sparte), construire une unité navale amie ou deux terrestres par base, puis si possible, conduire une bataille (9.4)
- Théâtre neutre ou sous contrôle ami (9.31 A), le général en chef engage de 1 à 5 stratège puis déplace des unités vers le théâtre en nombre égal aux stratèges engagés.
- Théâtre contesté : Piller (9.2), engager 3 stratège puis révéler carte de bataille, la faction dirigeante ennemie retire des stratèges en nombre égal à la valeur de la carte (propriétaire de l'affaire **gagne 3 honneur**)
- Théâtre contesté ou ennemi : Expédition militaire (9.31 B)
  1. Général en chef engage secrètement 1 à 5 stratège et toutes les autres factions de 0 à 4 stratège.
  2. Camp du propriétaire de l'affaire révèle ses stratèges engagés et assemble le nombre d'unités vers le théâtre (9.32)
  3. L'ennemi révèle ses stratèges engagés
  4. Mener la bataille (9.4)

ORACLE (8.53)

Résolue : segment résolution de théâtre

- Guerre ou paix
- Prendre *une* des trois options suivantes :
  1. **Gagner 3 honneur**
  2. **Gagner 1 honneur** et retire une unité Ligue ennemie (pas base) sur la carte
  3. Placer 1 trahison sur 3 théâtres différents sur la carte

OSTRACISME (7.1, 7.2)

Résolue : segment faction dirigeante

- Guerre ou paix
- Gagnant de l'affaire reste ou devient faction dirigeante
- Gagnant de l'affaire gagne 3 honneur
- Perdant de l'affaire perd 3 honneur

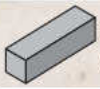
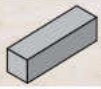
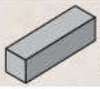
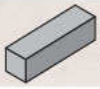
GUERRE / PAIX (7.41, 7.42)

Résolue : segment d'affaires politiques

- Paix, si une faction de l'un ou des deux camps gagne l'affaire, la guerre est immédiatement déclarée
- Guerre, si une faction de chaque camp gagne l'affaire, la paix est tout de suite déclarée (dans certains scénarios, cela peut terminer immédiatement le jeu)
- Si la paix a lieu, les deux factions qui ont gagné l'affaire Guerre/Paix **gagnent 10 honneur**

RESUME DES LIAISONS DE LA CARTE

(Toutes les références sont de 9.32)

Liaison de la carte	Unité terrestre ecistante égale à	Unité navale existante égale à
	Unités terrestes (voir A)	 *Unités navales (voir C)*
	 *Unités navales (voir B)*	 *Unités navales (voir D)*
	Unités terrestres (voir A)	*Aucune sortie autorisée*
	Aucune sortie autorisée	*Unités navales (voir D)*
	Terrestre (voir A) plus une base amie doit être présente	 *Unités navales (voir C)*
	Unités terrestres (voir A)	*Navale (voir C) plus une base amie doit être présente*

RESUME DES PIECES DES JOUEURS

Type d'unité	Coût d'assemblée en jetons de stratège	Coût de construction	Maintenance	Bataille terrestre	Bataille navale
Sparte Terrestre	1	2	1	2	0
Péloponnèse Terrestre	1	2	1	1	0
Sparte Navale	1	4	2	0	1
Péloponnèse Navale	1	4	2	0	1
Sparte Base	N/A	2[1]	0	2	2
Péloponnèse Base	N/A	4	0	2	2
Athènes Terrestre	1	2	1	1	0
Délos/Argos Terrestre	1	2	1	1	0
Athènes Navale	1	4	2	0	2
Délos Navale	1	4	2	0	1
Athènes Base	N/A	2[2]	0	2	2
Délos Base	N/A	4	0	2	2

[1] Deux stratèges et convertir une base de la ligue du Péloponnèse

[2] Deux stratèges et convertir une base de la ligue de Délos

RESUME DE L'HONNEUR

A. Chaque faction qui déclare la paix (7.41 B)	AJOUTER 10 honneur au propriétaire de l'affaire
B. Chaque faction avec la valeur d'éloquence la plus élevée, gagne la différence de valeur d'éloquence (7.1)	AJOUTER 1 honneur pour chaque différence positive de valeur d'éloquence (voir segement de la faction dirigeante), maximum +3 honneur.
C. Chaque faction avec la valeur d'éloquence la plus basse, soustrait la différence de valeur d'éloquence (7.1)	RETIRER 1 honneur pour chaque différence positive de valeur d'éloquence (voir segment de la faction dirigeante), maximum -3 honneur.
D. Ostracisme (7.1)	AJOUTER 3 honneur au propriétaire de l'affaire, le perdant à -3 honneur.
E. Général en chef vainqueur (9.51)	AJOUTER l'honneur égal à 2x du nombre total des unités et base ennemies éliminées, plus AJOUTER 5 honneur si des otages sont capturés.
F. Faction sans général en chef vainqueur (9.51)	AJOUTER l'honneur égal à 1x du nombre total des unités et sbases ennemies éliminées
G. Opposition vainqueur (les deux factions, 9.52)	AJOUTER l'honneur égal à 1x le nombretotal des unités et bases ennemies éliminées, plus AJOUTER 5 honneur à la faction dirigeante pour les otages capturés.
H. Camp vaincu (les deux factions, 9.53)	RETIRER l'honneur égal à 1x les unités et bases amies éliminées
I. L'Oracle retire une unité militaire alliée (8.53 point 2)	AJOUTER 1 honneur au propriétaire de l'affaire d'Oracle
J. Option d'honneur de l'Oracle (8.53 point 1)	AJOUTER 3 honneur au propriétaire de l'affaire d'Oracle
K. Guerre perse et Athènes ne contrôle pas le théâtre de Méditerranée orientale (13.22 point 2)	RETIRER 1 honneur à la faction dirigeante athénienne
L. Paix de Callias non déclarée (8.52 points 1/2, 7.44 A/B)	RETIRER 1 honneur chaque tour à la faction dirigeante athénienne.
M. Construire ou convertir une base amie (8.52 points 1 & 2)	AJOUTER 2 honneur au propriétaire de l'affaire
N. Convertir un base ennemie par diplomatie (8.51)	AJOUTER 2 honneur au propriétaire de l'affaire et -2 honneur à la faction dirigeante ennemie
O. Raid (9.2)	AJOUTER 3 honneur au propriétaire de l'affaire
P. Réussite de la volonté de l'assemblée (11.4)	AJOUTER 5 honneur aux deux factions
Q. Echec de la volonté de l'assemblée (11.4)	RETIRER 5 honneur aux deux factions et RETIRER 5 jetons de stratège de la réserve pour le prochain tour.
R. Capital politique (8.6)	AJOUTER 1 honneur à la faction propriétaire pour chaque groupe de 4 jetons de stratège échangé, arrondi à l'inférieur.

RESUME DE L'ETAT DU THEÂTRE

- **Théâtre controlé :** un seul camp a des unités militaires
- **Théatre contesté** : des unités militaires et/ou des bases des deux camps présentes
- **Théâtre neutre :** aucune pièces de n'importe quel type présente

PHORMIO ~ MATRICE STRATEGIQUE ATHENIENNE

Conditions Depuis le haut, trouver une condition qui s'applique. C'est la stratégie primaire.	**Nom de la stratégie** Si l'autre faction Phormio a choisi celle-ci, passez et trouvez-en une autre.	**Affaires** Tenter de gagner les affaires de la liste dans l'ordre indiqué.	**Théâtre** s'il y en a plus d'un, choisir de haut en bas	**Ordre de l'affaire** Placer l'affaire sur le théâtre choisi, de haut en bas, dans la file DEPS.	**Notes d'exécution de l'affaire** Si Phormio ne peut pas placer toutes les affaires associées à sa stratégie, placer les affaires qui sont disponibles et ensuite placer les affaires restantes au hasard en utilisant la table de placement du théâtre. Si vous percevez des contradictions, dans tous les cas, cette matrice stratégique a préséance sur les logigrammes de Phormio.
Commencer ici **Athènes** est contesté	Défense	1. Militaire 2. Militaire	**Athènes**	1. Militaire 2. Militaire [1] [2]	1. Militaire pour construire naval si naval ennemi présent, sinon construire unités terrestre à Athènes. 2. Si valeur militaire athénienne égale ou supérieur à valeur spartiate, combattre, sinon piller.
Un théâtre de grenier est sans base amie	Défense de grenier	1. Militaire 2. Militaire 3. Ligue	1. Hellespont 2. Sicile 3. Méditerranée orientale	1. Ligue 2. Militaire 3. Militaire [1]	1. Militaire à Athènes, construire unités navales athéniennes si dispo, sinon terrestres. 2. Engager 5 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire. 3. Réserver 4 stratège pour affaire Ligue pour construire base sur théâtre de grenier sinon convertir une base si 3 bases déjà présentes.
Volonté de l'asemblée Construire ou convertir une base à l'endroit du marqueur.	Volonté de l'assemblée Construire base	1. Militaire 2. Ligue 3. Oracle	Théâtre de la volonté de l'assemblée	1. Ligue 2. Militaire 3. Oracle	1. Oracle[6] pour ôter unité ennemie à l'endroit de la volonté de l'assemblée. 2. Engager 5 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire. 3. Réserver 4 stratèges pour affaire ligue pour construire base ou convertir une base si 3 bases déjà présentes.
Volonté de l'asemblée Contrôler ou contester théâtre à l'endroit du marqueur.	Volonté de l'assemblée Contrôler théatre	1. Ligue 2. Militaire 3. Oracle	Théâtre de la volonté de l'assemblée	1. Militaire 2. Ligue [3] 3. Oracle	1. Oracle [6] pour ôter unité ennemie à l'endroit de la volonté de l'assemblée. 2. Ligue, construire unités militaires alignées sur théâtre de la volonté de l'assemblée (terrestres ou navales). 3. Ligue, si aucune base construire base Ligue, sinon ôter trahison ennemie. 4. Engager 5 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire.
Théâtre contesté 1. NAUPACTE 2. HELLESPONT 3. CORCYRE	Contrôler les points de passage	1. Militaire 2. Ligue 3. Militaire	1. NAUPACTE 2. HELLESPONT 3. CORCYRE	1. Militaire 2. Militaire [1] [2] 3. Ligue	1. Engager 5 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire. 2. Si base présente, construire unités navales Ligue si dispo sinon terrestres. 3. Si aucune base, construire base Ligue. 4. Militaire à Athènes, construire unités navales athéniennes si dispo, sinon terrestre.
La paix de Callias n'a pas été déclarée	Finir la guerre perse	1. Militaire 2. Ligue	**Méditerranée orientale**	1. Ligue 2. Militaire	1. Si théâtre neutre ou contrôlé, engager 1 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire. 2. Si théâtre contesté, engager jusqu'à 5 stratège pour bouger unités navales en surplus des unités navales ennemies présentes et suivre logigramme d'expédition militaire. 3. Construire base ou si base, construire naval si dispo sinon terrestre.
Athènes est en guerre contre Sparte.	Ravager Sparte	1. Militaire 2. Ligue [4] 3. Militaire [5]	**Sparte**	1. Ligue 2. Militaire 3. Militaire [1]	1. Si théâtre sous contrôle ennemi, engager jusqu'à 5 stratège pour bouger des unités navales en surplus des unités navales ennemies présentes et suivre le logigramme d'expédition militaire. 2. Ligue, construire base à Sparte. 3. Piller Sparte.
La Sicile est neutre, contestée ou sous contrôle ennemi.	Grenier	1. Militaire 2. Ligue	**Sicile**	1. Ligue 2. Militaire	1. Si neutre, engager 1 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire. 2. Si théâtre contesté ou sous contrôle ennemi, engager 5 stratège pour bouger des unités navales en surplus des unités navales présentes,si possible, avec les unités terrestres restantes, suivre le logigramme d'expédition militaire. 3. Si base présente, construire unités terrestres Ligue si dispo sinon navales. 4. Si aucune base, construire base Ligue.
Théâtre contesté 1. HELLESPONT 2. un en **mer égée**	Protection de l'empire	1. Militaire 2. Militaire 3. Ligue	**Base ennemie sur le théâtre** 1. Hellespont 2. Lesbos 3. Chios 4. Samos 5. Cyclades 6. Sporades du sud	1. Ligue 2. Militaire 3. Militaire [1] [2]	1. Militaire à Athènes, construire unités navales athéniennes si dispo, sinon terrestres. 2. Engager 5 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire. 3. Réserver 4 stratège pour affaire Ligue pour construire base sur théâtre de grenier sinon convertir une base.
Théâtre neutre 1. ETOLIE 2. THESSALIE 3. CHALCIDIQUE 4. MACEDOINE 5. AMPHIPOLIS 6. Un en **mer égée**	Expansion	1. Militaire 2. Ligue	Le théâtre neutre qui remplit la condition (un de la liste) [10]	1. Ligue 2. Militaire	1. Engager 1 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire. 2. Ligue, construire base.
Il y a un théâtre sous controle athénien avec 3+ trahisons	Anti-trahison	1. Diplomatique 2. Diplomatique [8]	Le théâtre sous contrôle athénien de la condition	1. Diplomatique 2. Diplomatique	1. 3 jetons de stratège, retirer 3 trahisons. 2. 3 jetons de stratège, retirer 3 trahisons.
Théâtre sous contrôle spartiate 1. HELLESPONT 2. Un en mer égée	Rebellion	1. Diplomatique 2. Diplomatique 3. Ligue	Le théâtre sous contrôle spartiate qui remplit la condition (un de la liste) [10]	1. Ligue 2. Diplomatique 3. Diplomatique	1. 3 jetons de stratège, soit convertir base ou 3 trahisons. 2. 3 jetons de stratège, soit convertir base ou 3 trahisons. 3. Si base présente, construire unités terrestres Ligue si dispo sinon navales. 4. Si pas de base, construire base Ligue. 5. Si aucune ci-dessus, retirer une trahison ennemie.
Il y a un théâtre contesté avec une base alliée	Offensive : alliés	1. Militaire 2. Ligue 3. Militaire	Le théâtre contesté de la condition.	1. Militaire 2. Ligue [3] 3. Militaire [1] [2]	1. Militaire à Athènes, construire unités militaires alignées sur théatre (terr. ou naval) 2. Ligue, construire unités militaires alignées sur théâtre (terrestre ou naval). 3. Engager 5 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire.
Il y a un théâtre naval sous contrôle spartiate	Offensive : navale	1. Militaire 2. Ligue	Théâtre naval sous contrôle spartiate si >1 aléatoire.	1. Ligue [3] 2. Militaire	1. Ligue sur base alliée la plus proche, construire naval. 2. Militaire engager 5 stratège et envoyer la force navale la plus forte selon logigramme d'expédition militaire, le reste est terrestre.
Il y a un théâtre terrestre sous contrôle spartiate	Offensive : terrestre	1. Militaire 2. Ligue	Théâtre terrestre sous contrôle spartiate si >1 aléatoire.	1. Militaire 2. Ligue [9]	1. Ligue sur base alliée la plus proche, construire terrestre. 2. Militaire engager 5 stratège et envoyer la force terrestre la plus forte selon logigramme d'expédition militaire, le reste est naval.
Si tout le reste échoue	Chaos	Basé sur les cartes	Théâtre (1d20)	Ordre aléatoire sur le théâtre	1. Choix aléatoire

NOTES:

[1] Placer sur théâtre cité-état et construire unités militaires désignées dans les notes d'exécution.

[2] Si Athènes contestée et valeur militaire athénienne égale ou supérieure à celle spartiate, combattre sinon piller

[3] Placer sur théâtre de stratégie primaire (SP) si base amie Ligue. Sinon placer sur un théâtre avec base amie Ligue le plus proche du théâtre de stratégie primaire (SP), si plusieurs, choisir au hasard.

[4] Si une base amie déjà présente, cette affaire n'est pas obligatoire.

[5] Si Théatre contesté, cette affaire n'est pas obligatoire.

[6] Si aucune unité ennemie présente à l'endroit de la volonté de l'assemblée alors Oracle placé sur 1d20, si le théâtre SP ou Méditerranée orientale choisi, relancer.

[7] Seulement si la paix de Callias n'a pas eu lieu. Voir 13.21 et 13.22

[8] Essayer de gagner cette affaire si plus de 3 trahisons présentes sinon cette affaire n'est pas obligatoire.

[9] Placer affaire Ligue sur théâtre avec base Ligue amie le plus proche du théâtre SP. Si plusieurs, choisir au hasard.

[10] Si plusieurs théâtres de mer égée remplissent la condition de stratégie, choisir au hasard.

PHORMIO ~ MATRICE STRATEGIQUE SPARTIATE

Conditions Depuis le haut, trouver une condition qui s'applique. C'est la stratégie primaire.	**Nom de la stratégie** Si l'autre faction Phormio a choisi celle-ci, passez et trouvez-en une autre.	**Affaires** Tenter de gagner les affaires de la liste dans l'ordre indiqué.	**Théâtre** s'il y en a plus d'un, choisir de haut en bas	**Ordre de l'affaire** Placer l'affaire sur le théâtre choisi, de haut en bas, dans la file DEPS.	**Notes d'exécution de l'affaire** Si Phormio ne peut pas placer toutes les affaires associées à sa stratégie, placer les affaires qui sont disponibles et ensuite placer les affaires restantes au hasard en utilisant la table de placement du théâtre. Si vous percevez des contradictions, dans tous les cas, cette matrice stratégique a préséance sur les logigrammes de Phormio.
Commencer ici **Sparte** est contesté	Défense	1. Militaire 2. Militaire	**Sparte**	1. Militaire 2. Militaire [1] [2]	1. Militaire pour construire terrestre si terrestre ennemi présent, sinon construire unités tnavales à Sparte. 2. Si valeur militaire spartiate égale ou supérieur à valeur athénienne, combattre, sinon piller.
Volonté de l'asemblée Construire ou convertir une base à l'endroit du marqueur.	Volonté de l'assemblée Construire base	1. Militaire 2. Ligue 3. Oracle	Théâtre de la volonté de l'assemblée	1. Ligue 2. Militaire 3. Oracle	1. Oracle[6] pour ôter unité ennemie à l'endroit de la volonté de l'assemblée. 2. Engager 5 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire. 3. Réserver 4 stratèges pour affaire ligue pour construire base ou convertir une base si 3 bases déjà présentes.
Volonté de l'asemblée Contrôler ou contester théâtre à l'endroit du marqueur.	Volonté de l'assemblée Contrôler théatre	1. Ligue 2. Militaire 3. Oracle	Théâtre de la volonté de l'assemblée	1. Militaire 2. Ligue [3] 3. Oracle	1. Oracle [6] pour ôter unité ennemie à l'endroit de la volonté de l'assemblée. 2. Ligue, construire unités militaires alignées sur théâtre de la volonté de l'assemblée (terrestres ou navales). 3. Ligue, si aucune base construire base Ligue, sinon ôter trahison ennemie. 4. Engager 5 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire.
Théâtre contesté 1. ISTHME DE CORINTHE 2. BEOTIE	Protéger les alliés clés	1. Militaire 2. Ligue 3. Militaire	1. ISTHME DE CORINTHE 2. BEOTIE	1. Militaire 2. Ligue 3. Militaire [1]	1. Engager 5 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire. 2. Si base présente, construire unités navales Ligue si dispo sinon terrestres. 3. Si aucune base, construire base Ligue. 4. Militaire à Sparte, construire unités terrestres spartiates si dispo, sinon navales.
Sparte est en guerre contre Athènes	Ravager l'Attique	1. Militaire 2. Ligue [4] 3. Militaire [5]	**ATHENES**	1. Ligue 2. Militaire 3. Militaire [1]	1. Si théâtre sous contrôle ennemi, engager jusqu'à 5 stratège et bouger unités terrestes en surplus des unités terrestres ennemies et suivre logigramme d'expédition militaire. 2. Ligue, construire base à Athènes. 3. Piller Athènes.
La Sicile est neutre, contestée ou sous contrôle ennemi.	Grenier	1. Militaire 2. Ligue	**Sicile**	1. Ligue 2. Militaire	1. Si neutre, engager 1 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire. 2. Si théâtre contesté ou sous contrôle ennemi, engager 5 stratège pour bouger des unités navales en surplus des unités navales présentes,si possible, avec les unités terrestres restantes, suivre le logigramme d'expédition militaire. 3. Si base présente, construire unités terrestres Ligue si dispo sinon navales. 4. Si aucune base, construire base Ligue.
Théâtre sous contrôle ennemi 1. HELLESPONT 2. Un en mer égée	Rebellion	1. Diplomatique 2. Diplomatique 3. Ligue	1. HELLESPONT 2. Théâtre en mer égée avec base Ligue Délos	1. Ligue 2. Diplomatique 3. Diplomatique	1. 3 jetons de stratège, soit convertir base ou 3 trahisons. 2. 3 jetons de stratège, soit convertir base ou 3 trahisons. 3. Si base présente, construire unités terrestres Ligue si dispo sinon navales. 4. Si pas de base, construire base Ligue. 5. Si aucune ci-dessus, retirer une trahison ennemie.
Théâtre neutre 1. ETOLIE 2. THESSALIE 3. CHALCIDIQUE 4. MACEDOINE 5. AMPHIPOLIS 6. Un en **mer égée**	Expansion	1. Militaire 2. Ligue	Le théâtre neutre qui remplit la condition (un de la liste) [10]	1. Ligue 2. Militaire	1. Engager 1 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire. 2. Ligue, construire base.
Si Alcibiade (♟)est en Perse, lancer 1D6 1-3 : prendre cette stratégie 4-6 : passer cette stratégie Si Alcibiade à Athènes, Si ennemi contrôle Ionie	Alliance perse	1. Militaire 2. Ligue 3. Ligue	**IONIE**	1. Ligue [7] 2. Ligue 3. Militaire	1. Si théâtre contesté, engager jusqu'à 5 stratège pour bouger unités terrestres en surplus des unités terrestres ennemies présentes, le reste est naval et suivre le logigramme d'expédition militaire. 2. Toute autre situation de théâtre non-contesté, engager jusqu'à 5 stratège pour permettre à au moins une unité terrestre d'arriver en Ionie si possible et suivre logigramme d'expédition militaire. 3. Si base présente en Ionie, construire unités terrestres Ligue si disponible sinon construire naval Ligue. 4. Si aucune base en Perse, construire base perse.
Il y a un théâtre sous controle spartiate avec 3+ trahisons	Anti-trahison	1. Diplomatique 2. Diplomatique [5]	Le théâtre sous contrôle spartiate de la condition	1. Diplomatique 2. Diplomatique	1. 3 jetons de stratège, retirer 3 trahisons. 2. 3 jetons de stratège, retirer 3 trahisons.
Il y a un théâtre contesté avec une base alliée	Offensive : alliés	1. Militaire 2. Ligue 3. Militaire	Le théâtre contesté de la condition.	1. Militaire 2. Ligue [3] 3. Militaire [1] [2]	1. Militaire à Sparte, construire unités militaires alignées sur théatre (terr. ou naval) 2. Ligue, construire unités militaires alignées sur théâtre (terrestre ou naval). 3. Engager 5 stratège et suivre logigramme d'expédition militaire.
Il y a un théâtre terrestre sous contrôle athénien	Offensive : terrestre	1. Militaire 2. Ligue	Théâtre terrestre sous contrôle athénien si >1 aléatoire.	1. Militaire 2. Ligue [9]	1. Ligue sur base alliée la plus proche, construire terrestre. 2. Militaire engager 5 stratège et envoyer la force terrestre la plus forte selon logigramme d'expédition militaire, le reste est naval.
Il y a un théâtre naval sous contrôle athénien	Offensive : naval	1. Militaire 2. Ligue	Théâtre naval sous contrôle athénien si >1 aléatoire.	1. Ligue [3] 2. Militaire	1. Ligue sur base alliée la plus proche, construire naval. 2. Militaire engager 5 stratège et envoyer la force navale la plus forte selon logigramme d'expédition militaire, le reste est terrestre.
Si tout le reste échoue	Chaos	Basé sur les cartes	Théâtre (1d20)	Ordre aléatoire sur le théâtre	1. Choix aléatoire

NOTES:

[1] Placer sur théâtre cité-état et construire unités militaires désignées dans les notes d'exécution.

[2] Si Sparte contestée et valeur militaire spartiate égale ou supérieure à celle athénienne, combattre sinon piller

[3] Placer sur théâtre de stratégie primaire (SP) si base amie Ligue. Sinon placer sur un théâtre avec base amie Ligue le plus proche du théâtre de stratégie primaire (SP), si plusieurs, choisir au hasard.

[4] Si une base amie déjà présente, cette affaire n'est pas obligatoire.

[5] Si Théatre contesté, cette affaire n'est pas obligatoire.

[6] Si aucune unité ennemie présente à l'endroit de la volonté de l'assemblée alors Oracle placé sur 1d20, si le théâtre SP ou Méditerranée orientale choisi, relancer.

[7] Placer affaire Ligue en Perse, construire base perse en Perse.

[8] Essayer de gagner cette affaire si plus de 3 trahisons présentes sinon cette affaire n'est pas obligatoire.

[9] Placer affaire Ligue sur théâtre avec base Ligue amie le plus proche du théâtre SP. Si plusieurs, choisir au hasard.

[10] Si plusieurs théâtres de mer égée remplissent la condition de stratégie, choisir au hasard.

© 2016 GMT Games LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232 • www.GMTGames.com