PERICLES

LES GUERRES DU PELOPONNÈSE

RÈGLES DU JEU

TABLE DES MATIERES

1.0 Introduction 2
2.0 Matériel 2
3.0 Déroulement général du jeu 2
4.0 Séquence de jeu abrégée 7
5.0 Phase Aristophane 9
6.0 Phase d'assemblée 10
7.0 Phase politique 11
8.0 Phase de théâtre 14
9.0 Résolution des affaires militaires 15
10.0 Honneur, otages et trahison 20
11.0 Phase de fin 21
12.0 Unités spéciales 22
13.0 La Perse 23
Index 24

Traduction française v1.0

1.0 Introduction

Périclès couvre la période de soixante ans (460-400 av. J.-C.) qui a vu les cités-états d'Athènes et de Sparte se disputer l'hégémonie sur la Grèce, comme en témoignent Thucydide, Xénophon et Aristophane. *Périclès* est un jeu de 1 à 4 joueurs où quatre factions (Athènes : Aristocrates / Démagogues, Sparte : Eurypontides / Agiades) se battent pour la victoire.

Note de conception : *Toutes les dates sont avant JC, ainsi toutes les dates ci-après sont exprimées en chiffres.*

Note historique : *La période de la guerre du Péloponnèse n'est pas bien documentée, de sorte que toute personne ayant des opinions bien arrêtées sur ce qui est ou n'est pas historique, y compris moi-même, se tient sur des sables mouvants. J'ai fait des recherches et j'ai enseigné ce sujet dans les principales universités pendant plusieurs décennies, si bien que ce jeu représente ma meilleure réflexion. Je garde en mémoire que je peins sur une grande toile avec de larges traits. Mon objectif et mon intention étaient de m'assurer que tous les événements qui se sont produits dans les archives historiques (Thucydide, Xénophon) peuvent se produire et se produisent effectivement dans* Périclès*. Alors, profitez de l'expérience d'un désastre militaire auto-infligé avant de vous préoccuper de l'équilibre et de savoir si la conception est "brisée", et souvenez-vous simplement que les athéniens en Sicile (415-413) n'ont inexplicablement pas fait mieux.*

2.0 Matériel

1 livret de règles
1 livret de jeu
6 aides de jeu : 2 aides de jeu athéniennes (identiques), 2 aides au jeu spartiates (identiques), 1 matrice stratégique, 1 carte de décision Phormio
1 carte montée
1 planche de pions (130 pions)
4 écrans de protection en carton (un pour chaque faction)
Pièces en bois :

- Athènes (bleu) : 12 barrettes, 8 disques, 10 cubes, 26 octogones, 3 cylindres de ressources gravés (utilisés pour la faction dirigeante, l'écran d'assemblée et le nombre de bases sur la carte)
- Ligue de Délos (blanc) : 8 barrettes, 12 disques, 12 cubes
- Sparte (rouge) : 4 bâtonnets, 4 disques, 9 cubes, 1 personnage, 26 octogones, 3 cylindres de ressources gravés (utilisés pour la faction dirigeante, l'écran d'assemblée et le nombre de bases sur la carte)
- Ligue du Péloponnèse (jaune) : 8 barrettes, 20 cubes, 10 disques

Divers :

- 4 cubes bruns (Argos)
- 3 disques noirs (bases perses)
- 1 personnage noir (Alcibiade)
- 1 jeton noir de stratège du navire d'état athénien (gravé d'un navire)
- 2 pions blancs
- 2 pions noirs
- 1 pion rouge (Volonté de l'assemblée spartiate)
- 1 pion bleu (Volonté de l'assemblée athénienne)
- 1 dé à 20 faces
- 1 dé à 6 faces

Cartes :

- 24 cartes Aristophane
- 32 cartes politiques athéniennes
- 32 cartes politiques spartiates

3.0 Déroulement général du jeu

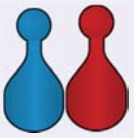
Les factions des cités-états adverses (Athènes ou Sparte) débattent des affaires dans leurs assemblées respectives, qui sont ensuite mises en œuvre pour poursuivre leur stratégie visant à gagner la guerre en gagnant l'honneur supérieur. Des jetons de stratège sont également décernés au cours de ces débats. Ils représentent le capital militaire qui alimente les efforts d'une faction pour créer un avantage diplomatique et militaire en période de guerre et de paix. Dans la plupart des scénarios, l'objectif est que votre cité-état remporte une victoire militaire alors que votre faction a le plus d'honneur dans cette cité-état.

3.1 Description du matériel

Note de jeu : Les composants et les pions définissent la limite de ce qui peut être construit pour un type particulier d'unité.

3.11 Pièces du jeu

Guide des pièces		
	Cubes	Unité militaire terrestre
	Barrettes	Unité militaire navale
	Disques	Bases fortifiées
	Cylindres hexagonaux *(rouge et bleu)*	Jetons de stratège
	Cylindre hexagonal *(noir avec l'icône du bateau)*	Les athéniens ont un jeton de stratège noir spécial qui représente les navires d'état d'Athènes qui peuvent être utilisés en bataille une fois par tor. Retournez le jeton à l'envers s'il a été utilisé ce tour-là.
	Cylindres ronds	Utilisés pour désigner la faction dirigeante, l'écran d'assemblée et le nombre de bases sur la carte
	Personnage Alcibiade (noir**)**	Alcibiade
	Personnage spartiate (rouge)	Unité militaire des 300 spartiates

	Pions (blanc et noir)	Le pion blanc est utilisé pour désigner les affaires en temps de Paix ; le pion noir est utilisé pour désigner les affaires en temps de Guerre.
	**Pions** (rouge et bleu)	Pions de la volonté de l'assemblée ; ils sont placés à la suite d'un événement de carte Aristophane.

Guide des couleurs :

Athènes (bleu)

Ligue de Délos (blanc)

Sparte (rouge)

Ligue du Péloponnèse (jaune)

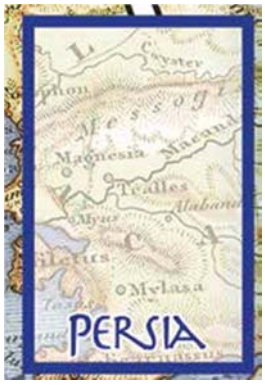
Argos (brun)

Perse (noir)

3.12 La carte

La carte se compose de deux sections. Dans la section de gauche se trouvent deux écrans de cité-état (Athènes et Sparte) avec une piste de faction pour chacune des factions respectives, le long de laquelle les marqueurs d'affaire se déplacent pendant la phase d'assemblée. Il y a aussi une piste de trois cases intitulée Assemblée qui est utilisée pour déterminer quelle faction est en faveur auprès de l'assemblée à un moment donné.

Le reste de la carte se compose de 20 espaces de théâtre d'opération, plus la Perse. Les théâtres sont tous numérotés de 1 à 20, de sorte qu'un dé à vingt faces (1d20) peut choisir au hasard le théâtre dans lequel une action du robot solitaire aura lieu. Les théâtres avec une bordure brune sont des théâtres terrestres, et les théâtres avec une bordure bleue sont des théâtres navals. Les unités terrestres et navales peuvent occuper l'un ou l'autre type de théâtre ; son type indique quel type de bataille est prioritaire sur ce théâtre.



Liaisons entre théâtres

Des lignes colorées relient chaque espace de théâtre aux espaces de théâtre adjacents. Les unités militaires suivent ces liaisons lorsqu'elles se déplacent pendant une expédition militaire. Aucun théâtre n'est adjacent à un autre théâtre, sauf via une liaison, quelle que soit sa position relative sur la carte. Il existe quatre types de liaison et plusieurs conditions spéciales de liaison, dont les effets sont détaillés en 9.32.

Une piste d'honneur longe le bord de la carte numérotée de 0 à 99 et chaque faction utilise son pion d'honneur pour enregistrer son honneur actuel. Si l'honneur d'une faction dépasse 99, retournez le marqueur d'honneur sur son côté +100. *L'honneur d'une faction ne peut jamais tomber en dessous de 0.*

3.13 Exemples de cartes

Carte Aristophane

Titre
Une version de trois (B et C)
Citation

Placement de l'affaire pour chaque cité-état

Événement (dans ce cas, il s'agit d'un événement Volonté de l'assemblée)

Carte politique *(athénienne)*

Valeur de la carte (1 à 5)
Titre de la carte (Tribu athénienne ; aucun effet sur le jeu)
Une faction aristocrate athénienne orientée vers l'aristocratie.
Alignement d'affaire (+2 alignement militaire si Alcibiade n'est pas à Athènes, ni en Perse) ; 3 jetons de stratège accordés si joués sur la affaire militaire.
Alignement de l'affaire (+3 militaire si Alcibiade est à Athènes) ; 3 jetons de stratège attribués ; Le Symbole du pion personnage d'Alcibiade
La faction démagogue tournerait la carte de 180 degrés pour l'utiliser ; Alignement de l'affaire (+1 alignement de ligue), 1 jeton de stratège accordé si joué sur l'affaire de ligue.

Carte de chef de faction (Agiade spartiate)

Si jouée sur l'affaire Ostracisme.

Alignement de l'affaire : +1 Ostracisme et 1 jeton de stratège attribué.
Sur toutes les autres affaires sauf l'ostracisme, +2 de bonus avec un jeton de stratège)

Si jouée pendant le segment du plateau de stratégie ; si avant la peste, 2 jetons de stratège, si après la peste, 4 jetons de stratège sont attribués.

LÉGENDE DES CARTES

La valeur en haut à gauche est la force nominale de la carte lorsqu'elle est jouée sur une affaire. Cependant, la carte peut fournir un avantage de force améliorée ou de stratège si les conditions de la carte sont remplies lorsqu'elle est jouée. Les symboles suivants résument ces conditions ou avantages.

+2	Valeur du bonus, si la carte répond aux exigences		
+2	Valeur du bonus, si la carte répond aux exigences et si le joueur est la faction dirigeante.		
	Alcibiade doit être à Athènes		Athènes doit être en guerre
ANY	Le bonus s'applique à n'importe quelle affaire.	NOT	Exige que l'affaire ne soit pas celle au-dessus du "NOT".
	Exige que le jeu soit en statut avant-peste		Exige que le jeu soit en statut après-peste
	Exige que l'affaire soit Guerre/Paix	1	1 jeton de stratège gagné, si la carte répond aux exigences
	Exige que l'affaire soit diplomatique		Exige que l'affaire soit Jeux
	Exige que l'affaire soit Oracle		Exige que l'affaire soit Ostracisme
	Exige que l'affaire soit militaire (terrestre)		Exige que l'affaire soit militaire (naval)
	Exige que l'affaire soit Ligue (Athènes)		Exige que l'affaire soit Ligue (Sparte)

3.14 Affaires à débattre

Lors de chaque phase d'assemblée, les joueurs débattront d'une série d'affaire qui déterminera qui fixera l'ordre du jour diplomatique et militaire pour le tour. Un ensemble complet des affaires à débattre pour chaque camp comprend : six Militaire, trois Ligue, trois Diplomatique, une Ostracisme, une Jeux, une Guerre/Paix, une Oracle et deux affaires spécifiques à chaque camp.

3.15 Affaires de théâtre

Les affaires de théâtre sont placées sur la carte par la faction qui les a remportées lors des débats de la phase d'assemblée. Une face de chaque jeton porte le symbole générique de la cité-état, cachant son identité, tandis que l'autre face indique à la fois l'affaire et la faction propriétaire. Un ensemble complet des affaires de théâtre pour chaque faction comprend : six Militaire, trois Ligue, trois Diplomatique et une Oracle.

AF = Faction Aristocrate

DF = Faction Démagogue

EK = Roi Eurypontide

AK = Roi Agiade

Note de conception sur la géographie : *Chacun des 20 théâtres est une grande zone qui, dans la plupart des cas, contenait plusieurs cités-états. J'ai nommé chaque théâtre d'après la façon dont il est le plus souvent discuté du point de vue de la stratégie militaire chez Thucydide, alors que dans certains cas, j'utilise le nom d'un lieu plutôt que celui de la région. Voici un bref résumé des lieux clés de chaque théâtre.*

Mer Egée : Il s'agit d'une carte Aristophane faisant référence aux théâtres 15 à 19 (Lesbos, Chios, Samos, Cyclades, Sporades du sud).

Sicile (Théâtre 1) : Comprend l'île de Sicile où se trouve Syracuse et comprend également Messine, Leontini et le sud de l'Italie.

Corcyre (Théâtre 2) : Outre l'île de Corcyre, Zakynthos, Céphalonie, Leukas et Ambracie y sont incluses.

Note de conception sur Corcyre *: Le théâtre de Corcyre représente à la fois Corcyre (Corfou moderne) et d'autres grandes îles dans la région et des parties de la côte adriatique. Ce qui se passe réellement, c'est que des unités partent de cet endroit pour l'Italie, pour finalement arriver dans le détroit de Messine et débarquer en Sicile. Ces mouvements navals ont parcouru une distance qui pouvait être parcourue en une période diurne. Tant que vous avez une base dans ce théâtre, comme en Ionie, vos forces choisissent leur moment pour traverser quand les conditions sont bonnes et qu'il n'y a pas de forces navales hostiles dans la région.*

Etolie (Théâtre 3) : Couvre toute la région qui entoure la base athénienne de Naupacte.

Naupacte (Théâtre 4) : C'est un endroit très spécifique au point le plus étroit du golfe de Corinthe. C'était un point d'étranglement naval critique qui a bloqué la côte ouest de Corinthe.

Note de jeu : Si Athènes n'a pas de base sur l'Isthme, ils peuvent arriver à Naupacte par la route Athènes - Corcyre - Naupacte. Si des unités athéniennes se déplacent d'Athènes vers l'Isthme, elles peuvent mener une bataille navale à cet endroit sans aucun inconvénient sans base. On suppose habituellement que la marine spartiate se trouve sur la rive du golfe Saronique de l'isthme.

Isthme de Corinthe (Théâtre 5) : C'est l'un des points d'étranglement terrestres les plus critiques en Grèce. L'isthme abrite Corinthe et Mégare. Ce point d'étranglement contrôlait l'accès terrestre à l'entrée et à la sortie du Péloponnèse (Sparte).

Note de conception sur l'isthme de Corinthe : *Les trirèmes ne sont apparemment pas assez lourdes au pont de ne pas pouvoir être portées sur terre et déplacées sur une certaine distance. Les corinthiens contrôlaient un chemin de portage de trirèmes qu'ils utilisaient pour déplacer de petites flottes*

du golfe de Corinthe au golfe Saronique et inversement. J'ai simplifié cet ancien canal de Panama par lequel, si vous avez une base, vous êtes supposé avoir un moyen de traîner des navires à travers cet isthme étroit.

Sparte (Théâtre 6) : Ce théâtre comprend tout le Péloponnèse, qui abrite de nombreuses cités-états, y compris, mais sans s'y limiter, Sparte, Tégée, Mantinée, Argos, Elis, Halés, le territoire de Messénie et l'île de Cythère.

Athènes (Théâtre 7) : Le théâtre national de l'autre protagoniste de ce conflit. Il comprend Athènes et son port connexe du Pirée, le territoire environnant de l'Attique, Égine, Salamis, et la partie sud de l'île d'Eubée.

Note de conception : *Athènes est un bon exemple pour discuter des itinéraires qui relient les théâtres entre eux. Vous remarquerez qu'Athènes possède 3 des 4 types de liaisons. Le théâtre d'Athènes aurait pu s'appeler Attique (région autour de la ville d'Athènes-Le Pirée) et l'Eubée du Sud. Tous les théâtres de* Périclès *ont un littoral qui permet la symbiose terre-navale caractéristique de cette période. Les routes qui montrent les unités terrestres capables de survoler l'eau sont en fait l'utilisation de routes côtières et de courts sauts de puce avec des îles pour déplacer les forces autour de la carte. Soyez conscient des types de forces nécessaires à Athènes pour empêcher les forces terrestres de franchir les voies navigables.*

Béotie (Théâtre 8) : Centré sur la cité-état dominante de Thèbes, il comprend également Delphes, Héraclée, Phocis, Platée, Tanagra, Délium, et les célèbres "portes chaudes" des Thermopyles plus l'Eubée du nord.

Thessalie (Théâtre 9) : Comprend toute la région du même nom avec sa ville la plus remarquable, Larissa.

Macédoine (Théâtre 10) : Le futur lieu de naissance d'Alexandre le Grand est la région du même nom. Il contient la ville principale qui est devenue Pella et a inclus pour un temps la colonie athénienne de Brea.

Chalcidique (Théâtre 11) : Une région avec de nombreuses petites cités-états comme Potidée, Scione et Torone.

Amphipolis (Théâtre 12) : Cette région est en fait la Thrace, mais j'ai choisi de la nommer d'après le point d'étranglement terrestre critique d'Amphipolis, qui est devenu le théâtre de conflits et d'acrimonies politiques lorsque les spartiates n'ont pu remplir leur obligation en vertu de la Paix de Nicias de la rendre à Athènes. Ce théâtre comprend également la grande île de Thasos.

Hellespont (Théâtre 13) : Ce théâtre contient les passages (Dardanelles et Mer de Marmara) qui relient la mer Egée à la mer Noire. Athènes tirait la majeure partie de son approvisionnement en céréales de la Crimée et sa perte au bénéfice de Lysandre après la bataille d'Aegos Potamos a provoqué la reddition d'Athènes après un long siège.

Ionie (Théâtre 14) : Ce théâtre couvre la côte ouest de la Turquie moderne, mais à cette époque elle était dominée par de nombreuses colonies grecques sous le nom d'Ionie et de Carie. La ville d'Ephèse est devenue une base navale spartiate importante qui a été financée par l'or perse.

Note de conception sur l'Ionie : *Les îles de Lesbos, Chios et Samos sont situées à une courte distance du littoral ionien. Les unités terrestres utilisaient régulièrement les transports locaux pour parcourir cette courte distance. La plupart du temps, les forces navales ennemies n'étaient pas en mesure d'arrêter ce trafic si les unités terrestres attendaient jusqu'à ce que les unités navales se soient éloignées, et avaient un endroit pour attendre le bon moment. La liaison commande que vous ayez une base présente qui capture cette dynamique.*

Lesbos (Théâtre 15) : Juste au large de la côte d'Ionie, cette île était dominée par Mythénie.

Chios (Théâtre 16) : Juste au large de la côte d'Ionie où la ville de Chios était un allié athénien majeur qui fournissait ses forces militaires en lieu et place de tribut jusqu'à sa révolte.

Samos (Théâtre 17) : Un endroit critique qui s'est révolté contre Athènes pendant la guerre de Samos puis qui est devenu plus tard le centre du pouvoir athénien pendant le court règne des 400 oligarques. Les citoyens de Samos ont eu le rare honneur de devenir citoyens athéniens et ont été à leurs côtés jusqu'à la fin de la guerre.

Cyclades (Théâtre 18) : Représente un chapelet de petites îles au large de la côte sud de l'Eubée. Il s'agit notamment de Ténos, Andros, Mélos, Délos et Naxos, pour n'en nommer que quelques-unes.

Sporades du Sud (Théâtre 19) : Un chapelet d'îles aussi connu sous le nom de Dodécanèse. L'île de Rhodes domine ce théâtre.

Méditerranée orientale (Théâtre 20) : Ce théâtre représente la côte du Levant de l'Empire Perse et l'Egypte.

Perse : Un endroit abstrait utilisé pour montrer le soutien perse à Sparte pendant la guerre (voir La Perse 13.0).

3.2 Glossaire

Mer Egée : Théâtres 15 à 19 (Lesbos, Chios, Samos, Cyclades et Sporades du sud) - voir illustration à gauche.

Assemblée : Il y a trois cases sur l'écran de l'assemblée qui utilisent un pion en bois gravé avec le symbole de la cité-état qui montre la faveur de l'assemblée pour l'une ou l'autre des factions ou si elle est neutre. Le marqueur se déplace de gauche à droite et de droite à gauche en fonction de la façon dont le contrôle du gouvernement change au cours d'un scénario.

Stratège des navires d'état athéniens : Ce pion représente les navires sacrés athéniens Paralus et Salaminia (voir la citation d'Aristophane). Pour toutes les affaires du jeu, c'est un jeton de stratège et non une unité navale : aucune des règles qui s'appliquent aux unités navales ne s'applique à ce pion.

Talon de bataille : Une fois que toutes les cartes politiques sont distribuées pour le tour, les cartes politiques restantes sont mises de côté et deviennent le talon de bataille, utilisé pour rendre aléatoire les résultats des différentes affaires de théâtre. A chaque tour, le talon de bataille est mélangé avec la défausse pour reconstituer le talon politique d'un joueur.

Base : Chaque camp a des disques en bois qui représentent des bases qui sont à la fois des unités terrestres et navales, des infrastructures qui construisent et entretiennent des unités militaires, parfois une exigence de mouvement le long de certaines routes, et une source d'honneur dans les scénarios longs.

***Note de conception :** Il y a environ 1500 cités-états sur la zone représentée par la carte. Les bases ne sont pas des cités-états, bien qu'une base soit historiquement associée à une cité-état sur un théâtre. Une base est une infrastructure militaire qui est occupée par des forces terrestres et navales.*

Coût de construction/maintenance : Les bases peuvent construire et maintenir quatre points militaires. Un point militaire est différent d'une valeur militaire. Il en coûte quatre points militaires pour construire et deux points militaires pour maintenir une unité navale. Il en coûte deux points militaires pour construire et un point militaire pour entretenir une unité terrestre. Les bases de Ligue ont besoin de quatre jetons de stratège pour construire – et deux pour se convertir plus tard en une base athénienne ou spartiate.

Valeur de la carte : La valeur d'une carte est le nombre dans le coin supérieur gauche de la carte (l'une ou l'autre orientation), sans compter les bonus d'alignement.

Cité-état : Sparte ou Athènes et leurs unités militaires (rouges et bleues, respectivement) et à l'exclusion des unités de Ligue.

Théâtre de cité-état : Athènes et Sparte.

Général en chef : Le propriétaire d'une affaire militaire révélée qui prend toutes les décisions de mouvement de force pour sa résolution.

Compatriote : Les factions aristocrate et démagogue d'Athènes sont compatriotes l'une de l'autre, et les factions Eurypontide et Agiade de Sparte sont des compatriotes l'une de l'autre.

Théâtre contesté : Un théâtre occupé par des unités militaires et/ou des bases des deux camps.

Théâtre contrôlé : Un théâtre occupé par des unités militaires et/ou des bases d'un seul camp. Un théâtre est soit sous contrôle ami, soit sous contrôle ennemi, selon que les unités/bases sont du camp de la faction respective ou non.

La faction dirigeante : Faction actuellement en charge du gouvernement de sa cité-état. Certaines cartes politiques demandent à être une affaire alignée et à ce que la faction soit la faction dirigeante pour bénéficier du bonus de la carte.

Ennemi : Sparte et la Ligue du Péloponnèse sont les ennemis d'Athènes et de la Ligue de Délos, et vice versa.

Entourage : Les trois cartes, de la main initiale de neuf cartes politiques d'un joueur, qui sont mises de côté face cachée pour être utilisées comme conseillers ou sauvegardées pour les tours suivants (6.31).

Piste de faction : Il y a quatre factions dans le jeu, deux par camp, représentant des alliances politiques au sein de chaque cité-état. Pour Athènes, ce sont les aristocrates et les démagogues. Pour Sparte ce sont les maisons royales Eurypontide ou Agiade. La faction ne fait pas référence à la distinction entre les unités de la cité-état et celles de la Ligue. Chaque cité-état dispose d'une case central des affaires (case zéro) qui relie deux pistes de factions numérotées de 1 à 7+ sur lesquelles les affaires bougent au fur et à mesure qu'elles sont placées et débattues.

Ami : Unités appartenant au même camp.

Honneur : L'honneur est la mesure du succès ou de l'échec d'une faction et sert à déterminer la victoire.

Alignement d'affaire : Une carte politique utilisée dans le débat qui correspond à l'affaire qui fait actuellement l'objet d'un débat au cours de la phase d'assemblée.

Ligue : Les unités militaires représentant la Ligue de Délos (blanche, contrôlée par Athènes) ou la Ligue du Péloponnèse

(jaune, contrôlée par Sparte), par opposition aux unités de la cité-état.

Valeur militaire : Chaque unité a une valeur militaire qui varie entre un pour la plupart des unités et deux pour les bases, les unités terrestres spartiates et les unités navales athéniennes. Rappelez-vous que la valeur militaire n'est pas un coût militaire.

Théâtre neutre : Un théâtre qui n'est pas occupé par des unités militaires et/ou des bases de l'un ou l'autre camp.

Faction d'opposition : La faction qui *n'est pas* actuellement responsable du gouvernement de la cité-état.

Faction propriétaire : La faction dont la couleur et les pions sont sur l'affaire, peu importe qui a retourné l'affaire. La faction propriétaire prend toutes les décisions pour cette affaire et peut utiliser n'importe quelle unité (cité-état et Ligue) de son camp quand elle résout l'affaire.

Ecran de protection : Chaque faction possède son propre écran de protection en carton derrière lequel elle peut cacher des informations que le joueur est autorisé à garder cachées.

Camp : Il y a deux camps dans le jeu, Athènes et Sparte, chacun avec deux factions. Il y a quatre couleurs d'unités. Les deux factions athéniennes peuvent utiliser les unités athéniennes et de la Ligue de Délos de la même manière. Les deux factions spartiates peuvent utiliser les unités spartiates et de la Ligue du Péloponnèse de la même manière.

Réserve de stratèges : Une pile où les jetons de stratège sont stockés et tirés lorsqu'ils n'appartiennent pas à une faction, sur le plateau de stratégie, ou temporairement retirés du jeu par une carte Aristophane.

Plateau de stratégie : Un emplacement près de la piste de faction d'où cinq jetons de stratège sont distribués après la fin du segment de débat.

Marqueur de trahison : Placé dans un espace de théâtre par l'affaire diplomatique. Les 10 marqueurs de trahison de chaque camp définissent la limite de ce qui peut être en jeu à tout moment et une fois placés, ils ne peuvent pas être retirés volontairement de la carte, mais ils nécessitent une affaire ou un changement dans l'affiliation de la base pour être retirés.

Zéro : La grande case des affaires sur l'écran de chaque cité-état avec l'emblème de la cité-état (Athènes-Hibou, Sparte-Lambda). C'est aussi la case zéro.

3.3 Mise en place du jeu

Sélectionnez l'un des scénarios du livret de Jeu (14.0), installez les pions comme indiqué, et mélangez les trois talons : Aristophane, Politique athénienne et Politique spartiate. Commencez le jeu en choisissant la carte au-dessus de la pioche Aristophane et continuez la séquence de jeu.

Remarque aux nouveaux joueurs : Même si vous êtes un joueur expérimenté, il est fortement conseillé d'utiliser la séquence des nouveaux joueurs (14.01). Bien que les mécaniques de *Périclès* ne soient individuellement pas compliquées, la combinaison des systèmes peut être un peu écrasante. Les tests ont montré qu'une heure de lecture de tous les sous-systèmes du jeu en mode solitaire vous permet de voir comment ils fonctionnent avant de vous plonger dans l'un des scénarios les plus importants.

Note de conception : *Je crois que la durée et le sujet du jeu sont les variables les plus importantes qui déterminent si un jeu est posé sur la table ou non. Je me suis donné beaucoup de mal pour créer un grand nombre de scénarios de compétition à un tour qui peuvent être joués en moins d'une heure et plusieurs autres en moins de deux heures (par ex. La guerre d'Archidamos). Bien sûr, j'ai donné la possibilité de mener l'une ou l'autre des grandes guerres (1ère et 2ème guerre du Péloponnèse) ou toute la période de soixante ans décrite par Thucydide que Will Durant appela "Le suicide de la Grèce".*

4.0 Séquence de jeu abrégée

Note de Jeu : Le timing des cartes dépend fortement du respect de la séquence de jeu ci-dessous.

Phase Aristophane (5.0)

- **Segment des cartes Aristophane (5.1)**
  - ◊ Révéler et résoudre la prochaine carte du talon Aristophane (et éventuellement lire la citation de la pièce à haute voix avec votre meilleure voix de comédien)
- **Segment des cartes politiques (5.2)**
  - ◊ Si le joueur a son entourage disponible, défaussez de 0 à 3 cartes d'entourage (5.21)
  - ◊ Rafraîchir la main jusqu'à 9 cartes, ou 6 cartes si l'entourage a été utilisé comme conseillers (6.31)
  - ◊ Si la main est de 9 cartes, créez un nouvel entourage de 3 cartes (5.23), sinon utilisez les 6 cartes distribuées (6.31).
  - ◊ Ajoutez une carte de chef de faction aux 6 cartes pour créer une main de 7 cartes.
- **Segment de boulè (5.3)**
  - ◊ Si des otages sont disponibles, la faction dirigeante a la possibilité de placer une affaire Guerre/Paix sur la case 2 de la faction d'opposition d'une autre cité-état (5.33).
  - ◊ Les factions dirigeantes choisissent une affaire (case 2, 5.32A), sauf l'affaire Ostracisme et Guerre/Paix (5.32E), qui est placée au centre (case zéro).
  - ◊ Les factions d'opposition choisissent une affaire (case 1, 5.32B), sauf l'affaire Ostracisme et Guerre/Paix (5.32E), qui est placée au centre (case zéro).
  - ◊ Les factions dirigeantes choisissent trois affaires (case zéro, 5.32C)
  - ◊ Les factions d'opposition choisissent deux affaires (case zéro, 5.32D)

Phase d'assemblée (6.0)

- En commençant par la faction dirigeante, chaque cité-état mène séquentiellement six débats (6.11, 6.14).

Phase politique (7.0)

- L'honneur d'éloquence est déterminé (7.1, honneur 10.0) et la faction dirigeante est déterminée (7.2).
- **Segment du plateau stratégique (7.3)**
  - ◊ Les factions dirigeantes révèlent la 7ème carte et reçoivent des stratèges du plateau stratégique
  - ◊ Les factions d'opposition révèlent la 7ème carte et reçoivent des stratèges du plateau stratégique
- **Segment des affaires politiques (7.4)**
  - ◊ Résoudre toutes les affaires non militaires, de Ligue, diplomatiques et d'Oracle dans l'ordre suivant : Guerre/Paix (7.41, 7.42), Jeux (7.43), Citoyenneté (7.44A), Colonie (7.44B), Krypteia (7.45A), Agogé (7.45B)
  - ◊ Déterminez si le changement de statut de Guerre en Paix met fin au jeu (voir les instructions du scénario).
- **Gain d'affaire de théâtre (7.5)**
  - ◊ Toutes les factions substituent leurs affaires militaires, diplomatiques, de Ligue et d'Oracle remportées en assemblée par leur marqueur de faction correspondant et leurs deux marqueurs de rumeurs.

Phase de théâtre (8.0)

- **Segment de placement des affaires de théâtre (8.3)**
  - ◊ Dans l'ordre d'honneur (8.1), chaque joueur place successivement un marqueur militaire, diplomatique, de ligue, d'oracle ou de rumeur sur l'un des vingt théâtres et potentiellement la Perse.
  - ◊ Le placement d'un second marqueur sur un théâtre ou en Perse crée une file d'attente de marqueurs appelée DEPS (dernier entré, premier sorti) (8.31).
  - ◊ Poursuivre la séquence jusqu'à ce que toutes les affaires soient placées sur les théâtres ou en Perse.
- **Segment de résolution des théâtres (8.5)**
  - ◊ Révéler et résoudre les affaires (Diplomatique 8.51, Ligue 8.52, Oracle 8.53, Militaire 9.0) l'une après l'autre dans l'ordre d'honneur.
  - ◊ Un joueur doit révéler un marqueur de son camp qui se trouve au-dessus de n'importe quelle file d'attente d'un théâtre.
  - ◊ Un joueur qui n'a pas de marqueurs de son camp pouvant être révélés passe son tour au profit du joueur suivant.
  - ◊ Un joueur qui passe, prend toujours son prochain tour dans la séquence d'honneur et un joueur peut passer plusieurs fois.
  - ◊ Dans tous les cas, le marqueur appartient à l'un des joueurs et dans tous les cas, le joueur propriétaire résout l'affaire révélée, peu importe qui l'a révélé.
  - ◊ Toutes les files de théâtre doivent être résolues.
  - ◊ Une fois que tous les marqueurs des files d'attente de théâtre ont été résolues, passez à la phase de fin.

Phase de fin (11.0)

- **Segment de détermination de la victoire (11.1).**
  - ◊ Détermination de victoire automatique (11.11, 11.12, 11.13).
  - ◊ Si c'est le dernier tour du scénario, déterminez le vainqueur (11.14) ; sinon continuez.
- **Segment de maintenance (11.2).**
- **Segment de redéploiement (11.3).**
- **Résoudre la volonté de l'assemblée (11.4).**
- **Commencer un nouveau tour.**

4.1 Informations publiques et secrètes

Note de jeu : Ce sont des directives qui peuvent être suivies, mais votre groupe devrait se sentir libre d'être aussi strict qu'il le souhaite en les suivant, ou de les remplacer par une variante si vous trouvez que cela rend la session de jeu plus agréable.

Toutes les informations sont publiques, sauf mention contraire dans cette règle.

A. Un joueur ne peut pas révéler sa main de cartes non jouées ou les cartes de son entourage, jusqu'à ce qu'elles soient révélées lors d'un débat ou d'une défausse.

B. Après qu'une faction se soit vue attribuer des jetons de stratège de la réserve, elle les place derrière son écran de protection, et cela devient une information secrète. Une faction peut montrer à son compatriote son nombre actuel de jetons de stratège, mais les adversaires ne peuvent pas examiner combien de jetons de stratège une faction a en tout ou qui restent derrière leurs écrans de protection.

C. Les affaires qui font ou ont fait l'objet d'un débat et l'endroit où elles se situent sur l'écran d'une cité-état sont des informations publiques. Une fois que les factions convertissent les affaires qu'elles ont gagnées en marqueurs d'affaire de théâtre, les affaires sont retirées de l'écran et ce n'est plus une information publique. Une faction peut montrer à son compatriote l'affaire qu'il est sur le point de placer sur la carte et les affaires qu'il a encore.

4.2 Discussions de stratégie générale

Les joueurs peuvent discuter de la stratégie du théâtre et prendre des décisions, bien que rien ne soit contraignant. Si une affaire se retrouve au mauvais endroit, intentionnellement ou par erreur, elle est jouée et résolue selon les règles sans aucune modification.

Note de jeu sur les négociations et l'information : Je ne suis pas fan des négociations secrètes, alors elles sont découragées dans *Périclès*. J'ai essayé d'expliquer ce qu'est une information secrète, mais toute règle à cet égard ne peut aller plus loin. Essayez de respecter l'esprit des règles et d'éviter les disputes. Rappelez-vous, ce n'est qu'un jeu, et il n'y a pas d'arbitre. Les

discussions stratégiques de l'équipe, par contre, sont assez amusantes et font partie du jeu, mais essayez de vous en tenir à des chuchotements et à des regards avertis. Mais les choses peuvent s'enliser si les discussions en équipe sont exagérées. Vous découvrirez que les files pour les affaires de théâtre apportent leur propre chaos que toute les planifications du monde ne peuvent pas surmonter. Vous découvrirez, comme les personnages historiques que vous représentez, qu'aucun plan ne survit au contact de l'ennemi.

5.0 Phase Aristophane

5.1 Segment des cartes Aristophane

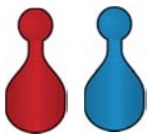
5.11 Tirez la carte du haut de la pioche Aristophane et exécutez toutes ses instructions. Une carte Aristophane fera ce qui suit :

A. Placez les affaires désignées sur les cases indiquées sur la piste de faction de la cité-état.

Remarque : Ignorez une affaire Guerre/Paix qui a déjà été placée à cause d'une défaite majeure (9.54).

B. Un événement peut ajouter ou retirer des jetons de stratège à la réserve, donner des jetons de stratège à une faction, ajouter des unités, soustraire des unités, indiquer des objectifs de la volonté de l'assemblée, provoquer une peste, et/ou affecter Alcibiade.

5.12 La volonté de l'assemblée



Si la carte Aristophane comprend un événement de volonté de l'assemblée, placez le pion de volonté de l'assemblée de chaque camp sur les emplacements indiqués du théâtre pour mémoire. Les conditions de la volonté de l'assemblée de chaque camp seront vérifiées lors de la phase de fin (11.4).

Note de jeu : Chaque carte Aristophane est unique. Certains événements de la volonté de l'assemblée parlent de contrôle et d'autres de contrôle ou de contestation d'un théâtre. Les cartes doivent être lues littéralement, elles sont différentes et ce n'est pas une coquille quand elles sont différentes.

Note de conception : *Plusieurs des cartes Aristophane ont été jouées plusieurs fois en compétition, et il y a eu plusieurs épidémies de peste pendant cette période. Vous pouvez voir la même carte jouée jusqu'à trois fois pendant le jeu, et si les Acharniens sont joués, vous verrez trois pestes.*

5.13 La peste

Les trois versions "Les Acharniens" (A, B et C) provoquent une peste, dont les effets sont indiqués ci-dessous (5.14). Après la première apparition de la peste, le jeu entre dans une condition après-peste, à laquelle certaines cartes font référence, qui reste en vigueur pendant toute la durée de la partie. Une deuxième ou troisième peste ne modifie pas cette condition.

Le marqueur avant-peste / après-peste est placé dans l'espace indiqué sur l'écran athénien.

Note de jeu : La plupart des scénarios avec les tours de jeu 1 à 6 commencent dans un état avant-peste et les scénarios ultérieurs commencent dans un état après-peste, voir les règles de scénario dans le livret de jeu pour les détails.

5.14 Les effets de la peste

Chaque fois qu'une peste se produit (que ce soit la première ou la suivante), les deux camps *retirent* immédiatement *un tiers de* leurs unités *terrestres* et *un tiers de* leurs unités *navales* sur le théâtre d'Athènes (uniquement), les fractions étant arrondies au supérieur. De plus, chaque camp retire une unité terrestre et une unité navale dans chaque théâtre contesté. Dans tous les cas, *Ne* retirez *PAS* la dernière unité terrestre du théâtre terrestre ou la dernière unité navale du théâtre naval.

Note de jeu : Si vous utilisez la règle de campagne 14.43, notez que les pertes dues à la peste sont permanentes et que les unités affectées sont retirées du jeu.

5.2 Segment des cartes politiques

Chaque faction reçoit des cartes politiques à partir de la pioche politique de son camp.

5.21 Avant qu'une carte ne soit distribuée, si une faction *N'a PAS* utilisé son entourage comme conseillers au tour précédent (6.31), elle peut, dans un premier temps, choisir de garder ou de défausser toutes, certaines ou aucune de ses trois cartes entourage. Toutes les cartes du camp, à l'exception des chefs et de celles qui sont conservées dans l'entourage, sont ensuite mélangées pour former les talons respectifs. Sont incluses les cartes qui sont restées dans la pioche et celles qui ont été défaussées.

Si une faction *N'a PAS* utilisé son entourage comme conseillers au tour précédent (ou si c'est le premier tour d'un scénario), sa main est refaite de neuf cartes, en incluant les cartes conservées dans son entourage. Elle peut alors créer un nouvel entourage (5.23).

5.22 Si une faction *a* utilisé son entourage comme conseillers au tour précédent, elle ne reçoit que six cartes. Elle ne crée pas de nouvel entourage ; les six cartes qu'elle reçoit constitueront sa main pour ce tour.

Toutes les factions reçoivent également leur carte de chef en main à chaque tour, ce qui donne une main de sept cartes.

5.23 L'entourage

Si un entourage peut être créé, une faction choisit secrètement trois cartes hors chefs, les retire de sa main et les met de côté, face cachée, pour former son entourage. Elles font désormais plus longtemps partie de sa main, mais elles peuvent être utilisées ce tour-ci comme conseillers (6.31). Si elles ne sont pas utilisées ce tour-ci comme conseillers, le joueur aura la possibilité de les inclure dans sa main au tour suivant ou plus tard.

Note de jeu : Il existe de nombreuses stratégies sur lesquelles les cartes sont conservées dans votre entourage. Vous pouvez choisir de garder les 3 mêmes cartes dans votre entourage pendant toute la partie, de jeter vos pires cartes à chaque tour,

ou d'utiliser l'entourage comme conseillers. Le choix des cartes à conserver ou à jeter dépend entièrement de vous.

Note de conception : *Il semble qu'à Athènes, ce groupe d'hommes autour de Périclès était connu sous le nom de 'conseillers', du moins c'est ainsi que je l'ai vu traduit du grec.*

5.3 Segment de boulè

Pendant le segment de boulè, les factions de chaque camp, entre elles, placeront sept affaires sur la piste des factions d'Athènes et de Sparte, quatre par la faction dirigeante et trois par la faction d'opposition, qui seront débattues ce tour. Toutes les affaires placées par la carte Aristophane, par une précédente défaite majeure (9.54), et/ou par l'utilisation d'un marqueur Otage (Guerre/Paix, cf. 5.33) sont en plus de ces sept affaires placées par les deux factions.

5.31 Réapprovisionnement à partir de la réserve

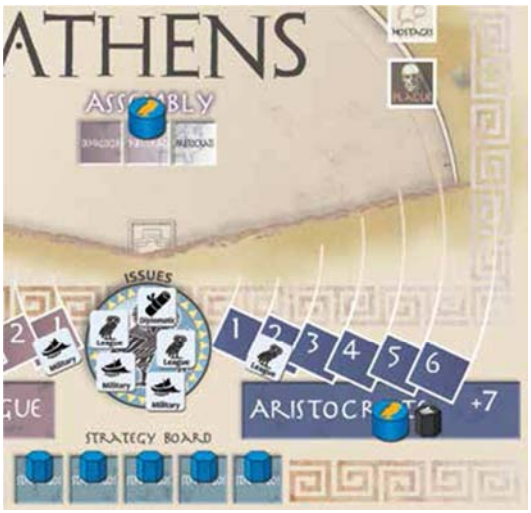
Réapprovisionner, à partir de la réserve des deux plateaux stratégiques, jusqu'à cinq jetons de stratège chacun.

5.32 Choisir les affaires

Les deux factions de chaque camp choisiront les affaires, à partir de leur tas respectif de marqueurs disponibles, qui seront débattues ce tour-ci lors de l'assemblée de leur cité-état. L'ordre de sélection des affaires est le suivant, chaque camp exécutant ces étapes simultanément, en les plaçant sur la piste de faction de son propre camp :

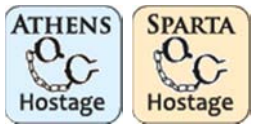
- **A.** La faction dirigeante sélectionne *une* affaire et la place sur la case *2* de son côté de la piste de faction.
- **B.** La faction d'opposition sélectionne *une* affaire et la place sur la case *1* de son côté de la piste de faction.
- **C.** La faction dirigeante sélectionne *trois* affaires et les place sur la case *centrale* (zéro) de son camp.
- **D.** La faction d'opposition sélectionne *deux* affaires et les place sur la case *centrale* (zéro) de son camp.
- **E.** **IMPORTANT :** Si l'affaire Ostracisme et/ou Guerre/Paix est sélectionnée, elle est toujours placée sur la case *centrale.*

Note de jeu : Au lieu de faire des sélections simultanées, certains groupes peuvent préférer un processus ordonné. Si cela est souhaité, dans tous les cas d'action simultanée, les athéniens agissent en premier. La même règle peut s'appliquer lors de la phase d'assemblée (6.0).



Exemple : *Les aristocrates athéniens commencent le scénario de la 1ère Guerre du Péloponnèse en tant que faction dirigeante d'Athènes et le roi Agiade commence en tant que faction dirigeante de Sparte. La faction aristocrate athénienne choisit une affaire de Ligue, tandis que la faction spartiate Agiade choisit les Jeux. Les deux affaires sont placées sur la case "2" de leur faction respective. Ceci est suivi par les factions d'opposition des deux camps qui choisissent une affaire et la placent sur leur case "1" respective. Ensuite, les factions dirigeantes choisissent chacune trois affaires et les placent sur la case centrale, puis les factions d'opposition placent deux affaires sur la case centrale. Ces sept affaires, plus celles qui ont été placées en raison d'une carte Aristophane ou d'un autre mécanisme, constituent les affaires qui seront débattues en assemblée.*

5.33 Otages



Au début du segment de boulè, avant que les affaires n'aient été choisies, si un camp a un marqueur Otages, la faction dirigeante *peut* choisir de le dépenser et de placer l'affaire Guerre/Paix sur la case 2 du côté de la faction d'opposition sur la piste d'assemblée de l'autre camp. Si la carte Aristophane ou une défaite majeure a déjà mis l'affaire Guerre/Paix sur l'écran de l'assemblée, les otages ne peuvent pas être utilisés.

6.0 Phase d'assemblée

6.1 Premier débat

Chaque partie mène simultanément sa propre phase d'assemblée : une série de six débats, chacun ciblant une affaire sur la piste d'assemblée de ce camp. Après que les six débats ont été menés, passez à la phase politique.

Note de jeu : Les groupes peuvent préférer que les deux camps mènent chaque série de débats de façon synchrone plutôt qu'à leur propre rythme. Ceci est fortement conseillé la première fois que vous jouez au jeu. Pour ce processus plus ordonné, Athènes sélectionne d'abord son affaire, puis Sparte, les quatre factions sélectionnant et révélant leurs cartes simultanément.

6.11 Commencer par la faction dirigeante et alterner jusqu'à ce que chaque faction ait sélectionné 3 affaires parmi les 6 débats. Une faction choisira une affaire sur la piste de faction de son camp ("l'affaire du débat") et y placera un pion. (Les joueurs doivent utiliser les pions blancs s'ils sont en paix, les pions noirs s'ils sont en guerre pour mémoire). Les affaires qui ont déjà été capturées (6.15) ne peuvent plus être sélectionnées pour le débat. Une affaire peut être sélectionnée une fois, plusieurs fois ou pas du tout.

6.12 Chaque faction choisit ensuite secrètement une carte de sa main et la place face cachée. Elles sont révélées simultanément, en calculant leur valeur et en résolvant les effets (6.2).

6.13 La faction de chaque camp ayant la valeur de carte modifiée la plus élevée a gagné le débat et déplace le marqueur de l'affaire sélectionné sur la piste d'assemblée d'un nombre de cases vers son côté égal à la différence totale entre les deux valeurs.

La carte de chaque faction est défaussée dans la défausse politique de son camp. Si les valeurs sont identiques, le débat a été nul et le marqueur d'affaire ne bouge pas.

6.14 Toutes les affaires débattues *doivent* être déplacées de la toute la différence entre les valeurs des cartes des factions, à l'exception de l'affaire Guerre/Paix. Le joueur qui gagne un débat sur l'affaire Guerre/Paix, s'il déplace l'affaire sur la case centrale, peut l'arrêter dans cette case, plutôt que de la déplacer sur toute la distance.

Note de jeu : Un joueur peut ne pas vouloir que le statut Guerre/Paix change et en arrêtant cette affaire dans la case zéro peut s'opposer à un changement, au moins pour cette carte.

6.15 Capturer une affaire

Si un marqueur d'affaire est déplacé sur la case 7, dans l'une ou l'autre des directions, l'affaire a été capturée. La faction qui se trouve à cette extrémité de la piste de l'assemblée remporte automatiquement l'affaire (voir 7.1). L'affaire ne peut plus être choisie comme thème de débat pour ce tour-ci.

Note de jeu : Les joueurs qui ont joué à *Churchill* noteront que contrairement à son prédécesseur, les affaires dans *Périclès* seront rarement capturées de cette manière.

***Note de conception :** Les débats décrits dans Thucydide semblent être des affaires très proches. Bien sûr, la base de données est assez limitée, mais je transcris ce fait en montrant que la plupart des affaires ne sont pas gagnées de manière décisive ce qui illustre la nature partisane de la politique des cités-états.*

6.16 Gagner une affaire

A la fin du 6ème débat, toutes les affaires sur la piste du camp d'une faction (cases 1 à 7+) sont gagnées par cette faction. Toutes les affaires sur la case zéro ne sont gagnées par aucune des factions et sont retirées.

6.2 Valeurs et attributs des cartes

Chaque carte politique et chaque chef a une valeur de carte de base de un à cinq. En outre, chaque carte a un bonus qui est ajouté à la valeur de la carte au cours d'un débat si l'affaire figurant sur la carte correspond à l'affaire choisie pour le débat, ou si une condition particulière du jeu est en vigueur :

- **A.** Avant ou après la peste
- **B.** Si la faction qui joue la carte est la faction dirigeante et que l'affaire est alignée
- **C.** Statut de Guerre/Paix
- **D.** Statut d'Alcibiade

6.21 Gain de jeton de stratège

Si l'attribut d'affaire d'une carte est aligné sur l'affaire du débat, cette faction se voit également attribuer, à partir de la réserve de son camp, le nombre de jetons de stratège indiqué par le bonus. Ceci indépendamment du fait que la faction ait ou non la carte de valeur la plus élevée.

6.22 Pénurie de stratèges

Si le nombre de jetons de stratège à distribuer est insuffisant pour répondre à la demande combinée, en commençant par la faction dirigeante, prenez alternativement un jeton de stratège à la fois jusqu'à ce que la réserve soit épuisée.

6.3 Chefs de faction

Un joueur peut jouer son chef de faction, lors de n'importe quel débat, comme n'importe quelle autre carte de sa main, y compris les attributs applicables (6.2).

6.31 Conseillers

Lorsqu'un joueur joue son chef de faction lors d'un débat et que son compatriote n'a pas joué son chef de faction, il a l'option unique d'utiliser immédiatement ses conseillers. Pour ce faire, il révèle au hasard l'une des cartes de son entourage, et ajoute sa valeur de base à celle de la carte du chef de faction. Tous les attributs de la carte non-chef (valeur bonus, gains de stratèges) sont ignorés, mais les attributs de la carte chef sont toujours appliqués.

Après avoir résolu l'affaire, le joueur retourne tout son entourage face visible, et au tour suivant, il ne recevra pas d'entourage (5.22).

7.0 Phase politique

7.1 Honneur oratoire

Pour chaque cité-état séparément, ajustez l'honneur des deux factions.

- Si une faction a gagné l'affaire Ostracisme, cette faction gagne 3 honneurs, et son compatriote perd 3 honneurs.
- Si ni l'une ni l'autre des factions n'a gagné l'affaire Ostracisme, les factions additionnent la valeur des cases dans lesquelles se trouvent toutes leurs affaires gagnées pour déterminer leur valeur d'éloquence. Une affaire capturée a une valeur d'éloquence de sept. La différence entre les valeurs d'éloquence est ajoutée à l'honneur de la faction avec la valeur la plus élevée et soustraite de l'honneur de la faction avec la valeur la plus basse. Le joueur ayant la valeur la plus élevée gagne jusqu'à un maximum de +3 honneur (ignorez les excédents). Le

joueur ayant la valeur la plus basse est réduit jusqu'à un maximum de -3 honneur (ignorez les excédents). Tout différentiel supérieur à 3 est ignoré. (Dans le cas où l'honneur d'une faction tombe à zéro à cause de l'éloquence, son compatriote ne gagne que l'honneur qu'il a effectivement perdu).

Exemple : *Ni l'une ni l'autre des factions athéniennes n'a remporté l'affaire Ostracisme. Les aristocrates ont gagné trois affaires qui se situent sur les cases quatre, trois et un ce qui fait une valeur d'éloquence totale de 8. Les démagogues ont gagné 5 affaires, une sur la case deux et les quatre autres sur la case 1 ce qui fait une valeur d'éloquence totale de 6. Les aristocrates gagneront 2 honneur et les démagogues en perdront 2. Malgré cette victoire oratoire, les démagogues ont gagné plus d'affaires et sont devenus la nouvelle faction dirigeante.*

Note de conception *: L'honneur oratoire est un résultat à somme nulle entre les deux factions d'un camp. La valeur d'honneur totale de votre camp ne changera pas par rapport à celle de l'autre camp.*

7.2 Segment des factions dirigeantes

Chaque camp détermine maintenant sa faction dirigeante. Si une faction remporte l'affaire Ostracisme, elle devient immédiatement la faction dirigeante. Si l'affaire Ostracisme n'a pas été gagnée, la faction dirigeante est celle qui a remporté le plus grand nombre d'affaires pendant le segment d'assemblée.

De plus, le marqueur faveur de l'assemblée est ajusté :

- Si une faction a gagné l'affaire Ostracisme, placez le marqueur faveur de l'assemblée dans sa case, quel que soit son emplacement actuel.
- Si l'affaire Ostracisme n'a pas été gagnée, la faction qui a gagné le plus de affaires est la faction dirigeante et déplace la faveur de l'assemblée d'une case vers son côté de la piste. Si elle était déjà dans sa case, il gagne un honneur, et son compatriote perd un honneur.
- Si l'affaire Ostracisme n'a pas été gagnée et que chaque camp a gagné un nombre égal d'affaires, le marqueur faveur de l'assemblée reste là où il est, puis, appliquez le départage de la faction dirigeante.

Départage de la faction dirigeante

S'il y a égalité quant à la faction qui a remporté le plus grand nombre d'affaires, la faction qui a la faveur de l'assemblée remporte l'égalité. Si la faveur de l'assemblée est neutre, alors le côté qui a gagné le plus d'honneur oratoire gagne l'égalité, et s'il y a toujours égalité, la faction dirigeante actuelle gagne l'égalité et reste la faction dirigeante.

7.3 Segment du tableau stratégique

Toutes les factions révèlent la carte restante de leur main et reçoivent un certain nombre de jetons de stratège du tableau stratégique, la faction dirigeante en premier. Si un chef de faction est révélé, elle reçoit le nombre de jetons de stratège indiqué sur la carte, selon que c'est avant ou après la peste. Si une autre carte est jouée, elle reçoit 1 jeton de stratège maximum.

S'il n'y a pas assez de jetons sur le tableau stratégique pour que les deux factions puissent recevoir leur dû, la faction dirigeante reçoit en premier le montant total de ses jetons de stratège et la faction d'opposition prend tous les jetons restants ; le reste étant perdu.

Tous les jetons de stratège qui restent dans les cases du tableau stratégique sont placés dans la réserve ; aucun joueur ne les reçoit.

7.4 Segment des affaires politiques

Les affaires diplomatiques, de ligue, militaires et d'oracle sont résolues pendant le segment de théâtre. Toutes les autres affaires sont résolues immédiatement dans l'ordre suivant :

A. Guerre/Paix (7.41, 7.42)
B. Jeux (7.43)
C. Citoyenneté (7.44A)
D. Colonie (7.44B)
E. Krypteia (7.45A)
F. Agogé (7.45B)

Note de jeu : Comme pour les phases de boulè et d'assemblée, s'il y a une affaire qui demande à savoir quel camp doit mettre en œuvre les effets des affaires, Athènes agit en premier.

7.41 Guerre/Paix

La plupart des scénarios commencent en paix. Si une faction gagne l'affaire Guerre/Paix, alors le statut Guerre/Paix entre Athènes et Sparte peut changer.

A. S'il y a actuellement la paix (pions blancs) et qu'une faction de l'un ou l'autre camp gagne l'affaire Guerre/Paix, la guerre est déclarée (remplacez les pions blancs par les pions noirs pour mémoire). (Voir aussi 14.43, règle des ravages de campagne de guerre).
B. Si c'est actuellement la guerre et que l'affaire Guerre/Paix a été gagnée par des factions des *deux* camps, la paix est déclarée (remplacez les pions noirs par des pions blancs pour mémoire). Les deux factions qui ont remporté l'affaire Guerre/Paix remportent chacune 10 honneur.
C. Selon les règles du scénario, si la paix est déclarée, la partie peut se terminer immédiatement avec un score final et un gagnant être déclaré. Vérifiez-le immédiatement avant de résoudre tous les autres effets de l'affaire Guerre/Paix.
D. Si la paix a lieu, toutes les unités terrestres et navales de la cité-état, qu'elles se trouvent sur un théâtre contrôlé ou contesté, sont immédiatement placées sur leur théâtre national respectif ou sur un théâtre avec une base spartiate ou athénienne (et *non de* ligue). Ceci n'a aucun effet sur les unités ou les bases des ligues.

7.42 Effet de la guerre et de la paix

A. Lors de la résolution d'une affaire militaire en temps de guerre, il n'y a aucune restriction quant à l'endroit où les unités

militaires peuvent se déplacer.

B. Lors de la résolution d'une affaire militaire en temps de paix, les unités militaires athéniennes *ne peuvent pas entrer* sur un théâtre qui contient des unités ou des bases militaires spartiates, *mais elles peuvent en sortir*, et vice versa. Les unités et les bases de Ligue de l'un ou l'autre camp n'ont aucun effet sur le mouvement pendant la paix et peuvent bouger sans restriction.

C. Les unités et bases militaires d'Athènes et de Sparte peuvent rester sur le même théâtre pendant la paix, et si une affaire militaire est résolue sur ce théâtre, elles peuvent engager une bataille, mais seules les unités militaires de Ligue (de Délos ou du Péloponnèse) sont autorisées à se rassembler sur ce théâtre.

D. Si la transition de la guerre à la paix ou vice versa rend neutre le statut Guerre/Paix nécessaire pour une affaire, l'affaire est annulée et est retirée du jeu sans aucun effet.

Note de jeu : Soyez conscient du fait que le statut de guerre ou de paix peut potentiellement altérer la valeur pour gagner une affaire.

Note de conception : *La distinction entre la guerre et la paix était très différente du temps de la Grèce du 5ème siècle. Pendant les périodes de paix, les conflits entre cités-états continuaient, mais avec des affrontements moins directs entre athéniens et spartiates. Il y a eu plusieurs périodes de paix pendant la période couverte par le jeu, dont les plus célèbres ont été la paix de trente ans qui a duré environ 14 ans et la paix de Nicias pendant laquelle la plus grande bataille terrestre de cette période (Mantinée) a eu lieu.*

Note de jeu : Les joueurs découvriront rapidement que le placement judicieux d'unités militaires spartiates ou athéniennes peut sévèrement restreindre le mouvement des unités adverses pendant la paix, d'où la motivation d'aller vers la guerre.

7.43 Les jeux

La résolution de l'affaire des jeux a des effets différents selon qu'il y a la guerre ou la paix.

A. Si c'est la paix, la faction qui a gagné l'affaire gagne 3 honneur.

B. Si c'est la guerre, la faction qui a gagné l'affaire reçoit 3 jetons de stratège de la réserve de son camp, s'ils sont disponibles. Sinon ils sont perdus.

7.44 Affaires propres à Athènes

A. Citoyenneté : Si Athènes est en guerre ou en paix, la faction qui a gagné l'affaire peut convertir n'importe quelle base de la ligue de Délos en base athénienne sans frais (gagnez 2 honneur). Il ajoute également une unité navale, ou deux unités terrestres athéniennes, sur le théâtre de cette base convertie, si disponible. L'affaire de citoyenneté est alors retirée du jeu, qu'une base ou des unités aient été placées ou non.

Note de conception : *La modification des qualifications des personnes qualifiées en tant que citoyens athéniens a parfois été utilisée pour stabiliser le soutien à la faction au pouvoir ou comme récompense pour un service extraordinaire. Pendant la période de fin de guerre, Samos s'est vu accorder cet honneur et cette petite démocratie s'est tenue aux côtés d'Athènes jusqu'à leur reddition.*

B. Colonie : Si Athènes est en paix, elle peut construire une base de la ligue de Délos, dans la limite de 3 bases normales par théâtre, plus 4 points d'unités militaires de la ligue de Délos sur n'importe quel théâtre contrôlé ou contesté, sans frais (gagnez 2 Honneur). L'affaire Colonie est alors retirée du jeu, que les bases/unités aient été placées ou non.

Note de conception : *Ceci représente la fondation d'un certain nombre de colonies telles que Thurium (théâtre de Sicile) ou la colonie militaire de Brea (théâtre de Macédoine). Gagner cette affaire lors d'une guerre récemment déclarée simule la formation d'une colonie panhellénique qui échoue comme Thurium.*

7.45 Affaires propres aux spartiates

A. Krypteia : Si Sparte est en guerre ou en paix, le joueur spartiate peut retirer jusqu'à six marqueurs de trahison athéniens n'importe où sur la carte. L'affaire Krypteia est alors retirée du jeu, que tous les marqueurs de trahison autorisés aient été retirés ou non.

Note de conception : *La Krypteia était la 'police' secrète spartiate qui utilisa des tactiques brutales pour garder la population hilote sous contrôle.*

B. Agogé : Si Sparte est en guerre, elle peut construire jusqu'à trois unités militaires spartiates terrestres sur le théâtre de Sparte, si disponible. L'affaire Agogé est alors retirée du jeu, que des unités aient été placées ou non.

Note de conception *: Il s'agit de l'accélération du recrutement des jeunes recrues et du rassemblement des hommes plus âgés dans les rangs des hoplites en cas d'urgence.*

7.5 Gain d'affaire de théâtre

Chaque faction note les affaires restantes sur la moitié de leur piste de faction respective, y compris celles qui ont été capturées, et reçoit des marqueurs d'affaire de théâtre diplomatique, ligue, militaire et oracle pour chaque affaire respective gagnée par sa faction. Elle reçoit également deux marqueurs rumeur à chaque tour, quel que soit le nombre de points qu'elle a gagnés.

7.51 Distribution d'affaire de théâtre

Après avoir reçu ces marqueurs, le joueur ayant le plus grand nombre de marqueurs dans chaque cité-état, donne un nombre de marqueurs à la faction d'opposition jusqu'à ce que chaque joueur ait la moitié du total des marqueurs disponibles, le marqueur impair étant conservé par le joueur qui a le plus de marqueurs. Ce faisant, le marqueur physique réel est prêté. Peu importe qui place ou révèle un marqueur,

le joueur qui a gagné l'affaire la résout toujours.

Note de jeu : Cette procédure évite les cas où un joueur a beaucoup plus de marqueurs que tout autre joueur et peut avoir un impact indu sur les files d'attente de théâtre.

8.0 Phase de théâtre

Pendant la phase de théâtre, les joueurs, dans l'ordre d'honneur, placent les marqueurs Militaire, Ligue, Diplomatique, Oracle et Rumeur qu'ils possèdent sur les théâtres sur la carte. Si plusieurs affaires de théâtre sont placées sur un même théâtre, elles créent une file d'attente "dernier entré, premier sorti" (DEPS) (8.31). Après le placement de toutes les affaires de théâtre, encore une fois dans l'ordre d'honneur, elles sont révélées séquentiellement et résolues jusqu'à ce que tous les marqueurs aient été résolus.

8.1 Ordre d'honneur

L'ordre d'honneur est basé sur le total d'honneur que chaque faction a au début de la phase de théâtre, par ordre décroissant, la faction ayant le plus d'honneur agissant en premier. Bien que l'honneur de chaque faction puisse changer au cours de la phase de théâtre, l'ordre d'honneur ne change pas pendant la durée de la phase. Les marqueurs de l'ordre d'honneur fournis peuvent être utilisés pour mémoire.

Les égalités entre deux ou plusieurs joueurs sont résolues dans l'ordre suivant : faction dirigeante à Athènes, faction dirigeante à Sparte, faction d'opposition à Athènes, faction d'opposition à Sparte.

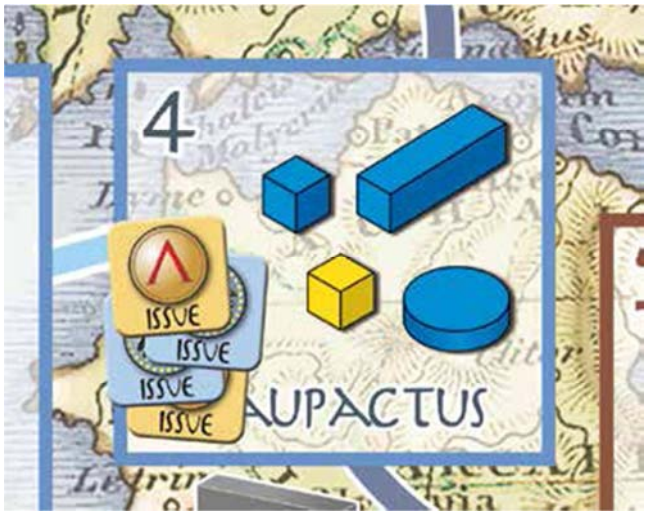
8.2 Limite de base par théâtre

Pas plus de trois bases, les deux camps combinés, sont permises sur un théâtre. Une faction ne peut pas volontairement placer une quatrième base sur un théâtre, et chaque fois qu'une affaire demande le placement d'une quatrième base, il n'y a aucun effet.

8.3 Segment de placement d'affaire de théâtre

Tous les marqueurs d'affaire de théâtre (y compris les rumeurs) sont placés, un à la fois, dans l'ordre d'honneur, face cachée sur les théâtres. Après qu'un joueur a placé un marqueur d'affaire de théâtre, le joueur suivant, dans l'ordre d'honneur, en place un et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les marqueurs aient été placés.

8.31 Si un joueur place un marqueur sur un théâtre où un ou plusieurs marqueurs ont déjà été placés, il empile le marqueur au-dessus des marqueurs existants (créant une file d'attente du dernier entré, premier sorti). Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs qui peuvent être placés dans une file d'attente de théâtre.



Exemple : *Le théâtre de Naupacte montre une base athénienne, des pièces terrestres et navales et une unité terrestre du Péloponnèse. Sur le théâtre voici à quoi pourrait ressembler une file d'attente d'affaires de théâtre. Dans ce cas, les spartiates ont placé une affaire en premier (en bas de la file DEPS), suivi par les athéniens qui ont placé deux affaires dans la file, les spartiates plaçant la dernière affaire dans la file. La résolution de la file d'attente commencera quand une faction spartiate choisira de résoudre l'affaire du dessus.*

8.32 Si un joueur est à court de marqueurs, il passe jusqu'à ce que tous les marqueurs des autres joueurs soient placés. Un joueur ne peut pas passer volontairement ; il doit placer un marqueur s'il le peut.

8.4 Segment de résolution des affaires de théâtre

Une fois que tous les marqueurs ont été placés, ils sont alors révélés et résolus, un à la fois dans l'ordre d'honneur. Après qu'une faction a révélé et résolu un marqueur, la faction suivante dans l'ordre d'honneur en révèle et en résout un et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les marqueurs aient été résolus.

8.41 Un joueur révèle n'importe quelle affaire de son camp située en haut de n'importe quelle file d'attente sur la carte - quelle que soit la faction qui a placé ou gagné l'affaire. La faction à laquelle appartient le marqueur résout alors le problème - peu importe qui l'a placé ou révélé. Si une rumeur est révélée, elle est résolue sans effet.

8.42 S'il n'y a pas de marqueurs du camp d'une faction au-dessus d'une pile d'un théâtre, cette faction doit passer, et le jeu continue avec la faction suivante. Il n'y a pas de pénalité pour avoir passé, et il peut révéler normalement un marqueur quand le jeu lui revient, si c'est possible.

8.5 Résolution des affaires

Lorsqu'un marqueur est révélé, la faction à laquelle il appartient résout immédiatement l'affaire indiquée. À l'exception de l'affaire d'oracle (8.53), toutes les affaires ciblent le théâtre dans lequel elles se trouvent. Une fois l'affaire résolue, ôtez-la de la carte jusqu'à la réserve de la

faction.

Le propriétaire d'une affaire peut choisir de ne pas résoudre une affaire révélée pour quelque raison que ce soit et peut simplement la renvoyer de la carte vers sa réserve. Si l'affaire est militaire, cependant, il doit quand même dépenser un jeton de stratège, s'il le peut. Mais si l'affaire est résolue, tous les éléments doivent l'être pleinement.

Exemple : *Si une affaire militaire rassemble des unités sur un théâtre contesté, un raid ou une bataille doit également être résolu.*

Chaque fois que la résolution d'une affaire nécessite l'engagement de jetons de stratège, ceux-ci doivent provenir du tas de la faction indiquée. Les joueurs ne peuvent jamais échanger ou déplacer des jetons de stratège entre eux pour quelque raison que ce soit. Si un joueur n'a pas suffisamment de jetons de stratège pour implémenter une affaire, l'affaire est automatiquement annulée.

8.51 Affaire diplomatique

La résolution de l'affaire diplomatique dépend du statut de son théâtre.

Théâtre contesté ou contrôlé par l'ennemi

La faction propriétaire engage jusqu'à trois jetons de stratège de son tas. Si le nombre de jetons de stratège, en plus des marqueurs de trahison de son camp déjà présents, est supérieur à la valeur militaire des unités militaires ennemies, plus le double du nombre de bases ennemies sur le théâtre, convertissez une base de la ligue ennemie en une base de la ligue amie et retirez *tous les* marqueurs de trahison amis du théâtre. Sinon, placez autant de marqueurs de trahison sur le théâtre que le nombre de jetons de stratège engagés. Si une base ennemie est convertie, le propriétaire de l'affaire gagne 2 honneur et la faction dirigeante de l'autre camp perd 2 honneur.

Théâtre sous contrôle ami

La faction propriétaire engage jusqu'à trois jetons de stratège et retire ce nombre de marqueurs de trahison ennemis ou amis.

Théâtre neutre

La faction propriétaire engage secrètement jusqu'à cinq jetons de stratège (y compris aucun), et la faction dirigeante de l'autre camp engage secrètement jusqu'à quatre jetons de stratège (y compris aucun). Les deux camps les révèlent simultanément. Les deux camps tirent et défaussent alors la carte au-dessus de leur talon de bataille et ajoutent la valeur de cette carte au nombre de jetons engagés. Si la valeur totale du camp propriétaire est au moins le double de celle de l'autre camp, le camp propriétaire place une base de la ligue amie sur le théâtre, sinon il n'y a aucun effet.

8.52 Affaire de ligue

La faction propriétaire peut choisir l'une de ces quatre options pour affecter le théâtre sous contrôle ami ou contesté où l'affaire est située :

- Construire une base. S'il y a moins de trois bases présentes, dépensez quatre jetons de stratège, construisez une base de la ligue amie sur le théâtre, et gagnez deux honneur.
- Convertir une base. Dépenser deux jetons de stratège, convertissez une base de la ligue amie sur le théâtre en une base de votre cité-état, et gagner deux honneur.
- Construire des unités militaires de la ligue. Pour chaque base de la ligue amie, le propriétaire peut construire une unité navale ou deux unités terrestres de la ligue.
- Retirer n'importe quel marqueur de trahison de l'un ou l'autre camp.

8.53 Affaire d'oracle

La faction propriétaire peut choisir l'une de ces trois options :

- Gagner trois honneur.
- Gagner un honneur et retirer une unité de la ligue ennemie (pas une base) d'un théâtre.
- Placer un marqueur de trahison sur trois théâtres distincts n'importe où sur la carte.

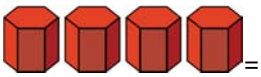
Note de conception : *Il y avait des sanctuaires religieux de différents niveaux d'importance dans tous les espaces de théâtre. Peu importe où votre délégation s'est rendue, l'effet est le même. Le retrait d'une unité de la Ligue ennemie se produit parce que la prophétie de l'oracle a diminué le statut religieux de vos adversaires de telle manière que l'unité est rentrée chez elle.*

8.54 Affaires militaires

La résolution des affaires militaires est traitée dans la section 9.0.

8.6 Capital politique

A la fin de la phase de théâtre, une fois que tous les problèmes ont été résolus, chaque faction retourne tous les jetons de stratège inutilisés dans la réserve et gagne un honneur pour chaque groupe de quatre jetons de stratège rendus, arrondis à l'inférieur.


= 1 honneur

Exemple : *Six jetons de stratège donnent 1 honneur, tandis que trois jetons de stratège donnent zéro honneur.*

9.0 Résolution d'affaires militaires

La faction propriétaire peut résoudre une affaire militaire de différentes manières, selon le statut du théâtre. Le plus souvent, elle entraîne un mouvement d'unités et une bataille.

Lorsqu'il s'agit de résoudre une affaire militaire, la faction propriétaire est dite le général en chef, et le théâtre où l'affaire militaire est résolue, est appelé le théâtre d'expédition.

Si le général en chef n'a pas de jetons de stratège, l'affaire militaire est immédiatement résolue sans effet.

Note de conception : *Périclès est au cœur de la période des conflits intenses qui se sont déroulés lors de la seconde moitié du V^e siècle av JC. Pour cette raison, j'ai choisi d'introduire un ensemble de procédures simples qui peuvent raisonnablement représenter les détails généraux de toutes les fameuses campagnes menées pendant cette période. Voir les notes de conception du livret de jeu.*

Séquence abrégée des affaires militaires

1. Si l'affaire a lieu sur un théâtre de la cité-état de la faction propriétaire, elle peut construire des unités militaires (9.1).
2. Si le théâtre est sous contrôle ami ou neutre, le général en chef dirige une assemblée militaire (9.3).
3. S'il s'agit d'un théâtre contesté, le propriétaire de l'affaire décide s'il doit mener un raid (9.2) ou une assemblée d'expédition (9.3) et une bataille (9.4).
4. Si le théâtre est sous contrôle ennemi (ou contesté ; à la place d'un raid), le propriétaire d'une affaire de théâtre mène une assemblée d'expédition (9.3) et une bataille (9.4).
5. Assemblée d'expédition
   a. Tous les joueurs engagent secrètement leurs jetons de stratège (9.31).
   b. Le général en chef et son compatriote révèlent leurs jetons de stratège.
   c. Le général en chef exécute les mouvements des unités (9.3).
   d. L'autre camp révèle maintenant ses jetons de stratège.
   e. La faction dirigeante athénienne peut choisir d'engager son jeton de stratège Navire d'Etat s'il est disponible (12.3).
6. Résoudre la bataille (9.4).
7. Gagner l'honneur de bataille (9.5).
8. Mener une deuxième bataille facultative (9.6).

9.1 Construire des unités militaires de la cité-état

Si le théâtre d'expédition est le théâtre de la cité-état du propriétaire, la faction propriétaire peut y construire des unités militaires de la cité-état (pas de la ligue) si ce théâtre est sous contrôle ami ou contesté. Pour chaque cité-état amie, il peut construire soit une unité navale, soit deux unités terrestres.

9.11 L'or perse

Lorsqu'une faction spartiate construit des unités militaires de cité-état, elle peut aussi construire des unités militaires spartiates ou de la ligue pour chaque base perse en Perse. Pour chaque base perse, elle peut construire une unité navale ou deux unités terrestres sur un théâtre, en les plaçant selon les limites suivantes :

- Jusqu'à 3 unités *navales* spartiates peuvent être construites à Sparte si une base spartiate est présente.
- Jusqu'à 4 unités *terrestres du* Péloponnèse peuvent être construites en Ionie si une base spartiate ou de la ligue du Péloponnèse est présente.
- Jusqu'à 3 unités *navales du* Péloponnèse peuvent être construites sur n'importe quel théâtre égéen (Lesbos, Chios, Samos, Cyclades et Sporades du sud) où il y a une base spartiate ou de la ligue du Péloponnèse.

Note Historique : *Une fois que les bases perses sont en jeu, les satrapes locaux, Tissapherne, plus tard Cyrus, et Pharnabaze soutiennent activement les spartiates avec de l'or pour payer les rameurs et d'autres unités terrestres mercenaires. Bien que des troupes terrestres perses aient participé à des opérations actives en Ionie et dans la région de l'Hellespont, il s'agissait dans la plupart des cas de mercenaires que je représente en tant qu'unités terrestres de la ligue du Péloponnèse. Alors que l'un des traités stipulait que Tissapherne amènerait la flotte phénicienne en mer Égée, cela n'arriva jamais et ce fut l'une des raisons pour lesquelles le Grand Roi le remplaça par son ambitieux fils cadet Cyrus dont on entendra davantage parler au IV^e siècle av. J.C.*

9.2 Raid

Si l'affaire militaire est sur un théâtre contesté, la faction propriétaire peut choisir de mener un raid. Si elle le fait, il n'y a pas d'assemblée d'expédition ou de bataille ; l'affaire est considérée résolue une fois le raid effectué.

Le général en chef engage trois jetons de stratège, reçoit trois honneur, et révèle et défausse la carte supérieure de son talon de bataille de sa cité-état. La faction ennemie perd des jetons de stratège d'une valeur égale à celle de la carte. (Si la faction dirigeante ennemie a moins de jetons de stratège qu'elle n'est obligée d'en perdre, elle perd ses jetons restants et perd la différence non réalisée en honneur).

Note de conception : *Les raids étaient l'action militaire la plus courante durant cette période et devraient faire partie intégrante de votre stratégie.*

9.3 Montage de l'expédition

L'assemblée d'expédition est la principale façon dont les forces militaires se déplacent sur la carte, et elle est accomplie par le général en chef et son compatriote en engageant des jetons de stratège. Si le théâtre d'expédition est contesté ou contrôlé par l'ennemi, les factions de la cité-état ennemie auront également la possibilité d'engager des jetons de stratège, mais elles ne peuvent déplacer aucune unité.

9.31 Engagement de stratège

Une ou plusieurs factions peuvent engager un certain nombre de jetons de stratège selon le statut du théâtre. Les jetons engagés permettront au commandant en chef de renforcer ses unités attaquantes sur la base de 1 pour 1, ainsi que d'augmenter la force de chaque camp dans la bataille.

A. **Théâtre neutre ou sous contrôle ami** : Si le théâtre est sous contrôle ami ou neutre, seul le commandant en chef engage de 1 à 5 jetons de stratège.
B. **Théâtre contesté ou sous contrôle ennemi** : Les

quatre factions engagent secrètement des jetons de stratège simultanément. Le général en chef *doit* engager de 1 à 5 jetons de stratège, et les trois autres joueurs peuvent secrètement engager de 0 à 4 jetons de stratège. Le général en chef et son compatriote révèlent immédiatement leurs jetons. Les deux autres factions ne révèlent leurs engagements qu'une fois le mouvement terminé (9.32).

Note de jeu : Les joueurs peuvent discuter du nombre de jetons qu'ils souhaitent engager avant de le faire. L'engagement secret est fait en tenant les jetons de stratège dans votre main fermée jusqu'à ce que la séquence de jeu exige que l'engagement soit révélé en ouvrant votre main.

9.32 Mouvement des unités militaires

Chaque jeton de stratège engagé par le commandant en chef et son compatriote (si autorisé) permet le mouvement d'une unité militaire amie, terrestre ou navale.

Les unités peuvent se déplacer depuis plusieurs théâtres, traverser un nombre illimité de théâtres, et peuvent prendre n'importe quel chemin légal jusqu'à ce qu'elles doivent s'arrêter. Une unité doit s'arrêter lorsqu'elle entre sur le théâtre d'expédition ou sur un théâtre contesté qu'elle n'est pas autorisée à quitter par une liaison. Les unités ne peuvent s'arrêter sur aucun autre théâtre.

Trois facteurs détermineront si une unité peut quitter un théâtre le long d'une liaison ; si l'unité en mouvement est terrestre ou navale ; le type de chemin (voir la légende de la carte) ; et le nombre d'unités et de bases ennemies sur le théâtre qu'elle quitte. De plus, certaines liaisons nécessitent une base amie sur le théâtre de sortie. Consultez le tableau sur la carte pour connaître ces interactions.

Note de jeu : Rappelez-vous que les bases sont un type d'unité à la fois terrestre et navale.

Chaque unité terrestre spartiate et chaque unité navale athénienne a une valeur militaire de 2 pour calculer si une unité peut quitter un théâtre. (Remarque : Elles ne comptent pas double pour déterminer combien d'unités les jetons de stratège engagés peuvent bouger ; c'est leur force militaire qui est double). Chaque base a une force terrestre et navale de 2.

A. Pour qu'une unité terrestre puisse sortir d'un théâtre le long d'une liaison bleu foncé ou d'une liaisons parallèle marron (càd ou), la force militaire terrestre qui reste sur le théâtre après la sortie de l'unité en mouvement doit être égale ou supérieure à la force militaire terrestre ennemie. Si cette condition n'est pas remplie, l'unité en mouvement termine son mouvement sur ce théâtre et apporte sa force aux futurs calculs de mouvement d'unité.

B. Pour qu'une unité terrestre puisse sortir d'un théâtre le long d'une liaison continue bleue (càd), la force militaire navale qui reste sur le théâtre après la sortie de l'unité en mouvement doit être égale ou supérieure à la force militaire navale ennemie. Si cette condition n'est pas remplie, l'unité en mouvement termine son mouvement sur ce théâtre et apporte sa force aux futurs calculs de mouvement d'unité.

C. Pour qu'une unité navale puisse sortir d'un théâtre le long d'une liaison bleu foncé (càd), la force militaire navale qui reste sur le théâtre doit être égale ou supérieure à la force militaire navale ennemie lorsque l'unité en mouvement tente de sortir. Si cette condition n'est pas remplie, l'unité en mouvement termine son mouvement sur ce théâtre et apporte sa force aux futurs calculs de mouvement d'unité.

D. Pour qu'une unité navale puisse sortir d'un théâtre le long d'une liaison pleine bleue ou d'une liaison parallèle bleue (càd ou), la force militaire navale qui reste sur le théâtre doit être égale ou supérieure à la force militaire navale ennemie lorsque l'unité en mouvement tente de sortir. Si cette condition n'est pas remplie, l'unité en mouvement termine son mouvement sur ce théâtre et apporte sa force aux futurs calculs de mouvement d'unité.

Exemple : *Une unité terrestre athénienne ne peut se déplacer d'Athènes à Corcyre que si la force navale athénienne est au moins aussi forte que la force navale ennemie. Une unité terrestre spartiate ne peut se déplacer d'Ionie à Lesbos que si la force terrestre spartiate en Ionie est au moins aussi forte que la force terrestre ennemie et s'il y a une base amie en Ionie.*

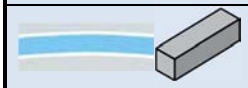
E. Toute unité qui bouge, quel que soit l'endroit où elle s'arrête, compte dans le nombre total d'unités qui peuvent bouger. Il se peut qu'elle ne recommence pas à bouger une fois arrêtée. (Elle peut, cependant, bouger lors d'une affaire militaire ultérieure plus tard dans le tour, si toutes les autres conditions sont remplies).

F. Une unité n'est pas obligée de prendre le chemin le plus court (ou même de se diriger vers le théâtre d'expédition), mais elle ne peut s'arrêter que lorsqu'elle ne peut pas quitter un théâtre ou qu'elle atteint le théâtre d'expédition. Une unité peut volontairement prendre un chemin qui l'amènerait à entrer sur un théâtre qu'elle ne peut pas quitter.

Note de jeu : Les règles de mouvement sont intentionnellement libres. Les unités en mouvement *NE* sont *PAS* obligées de prendre la route la plus directe. Le résultat est que le commandant en chef peut utiliser les mouvements qui lui sont attribués pour repositionner largement ses forces vers d'autres théâtres comme il le souhaite, tant que ces unités y restent 'bloquées' selon 9.32.

RÉSUMÉ DE CONNEXION DE LA CARTE

(Toutes les références sont de 9.32)

Liaison de la carte	Unité terrestre existante égale en	Unité navale existante égale en
	Unités terrestres (voir A)	*Unités navales (voir C)*
	*Unités navales (voir B)*	*Unités navales (voir D)*
	Unités terrestres (voir A)	*Aucune sortie permise*
	Aucune sortie permise	*Unités navales (voir D)*
	Base terrestre (voir A) plus amie doit être présente	*Unités navales (voir C)*
	Unités terrestres (voir A)	*Base navale (voir C) plus amie doit être présente*

9.33 Mouvement en temps de paix

Pendant la paix, un militaire athénien en mouvement *ne* peut *jamais* entrer sur un théâtre avec une unité ou une base spartiate, et vice versa. Pendant la paix, une unité athénienne ou spartiate qui commence sur un théâtre avec l'autre camp présent peut sortir, mais pas entrer. Les unités athéniennes et spartiates comptent toujours dans le calcul du mouvement d'assemblée et des conditions de sortie du théâtre.

9.4 Bataille

Si, après un mouvement, le théâtre d'expédition est un théâtre contesté, une bataille doit y être résolue. Aucune bataille n'est menée sur un théâtre d'un autre statut.

Sur un théâtre terrestre, il y a une bataille terrestre obligatoire ; le vainqueur de la bataille terrestre a l'option de mener également une bataille navale (9.6). Sur un théâtre naval, il y a une bataille navale obligatoire ; le vainqueur de la bataille navale a l'option de mener également une bataille terrestre (9.6).

9.41 Résolution de bataille

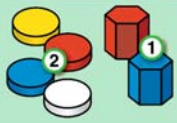
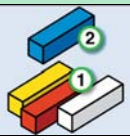
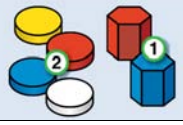
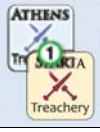
La procédure pour mener une bataille terrestre ou navale est similaire, la distinction étant les unités qui contribuent à la bataille. Les unités terrestres n'affectent pas une bataille navale et ne subissent pas de pertes lors d'une bataille navale. De même, les unités navales n'affectent pas une bataille terrestre et ne subissent pas de pertes lors d'une bataille terrestre.

Les bases et tous les jetons de stratège engagés affectent les deux types de batailles. Les bases et les stratèges utilisés dans la bataille obligatoire reprennent leur rôle lors de la seconde bataille facultative si elle a lieu.

9.42 Procédure de bataille

Lorsqu'une bataille a lieu, chaque camp totalise les valeurs militaires de ses unités, bases et trahisons présentes sur le théâtre, ainsi que les jetons de stratège amis engagés plus tôt. De plus, chaque camp révèle et défausse la carte du dessus de son talon de bataille, ajoutant ainsi sa valeur à son total.

TABLE DE VALEUR MILITAIRE

Type de bataille	Unité terrestre (batailles terrestres seulement)	Unité navale (batailles navales seulement)	Chaque base	stratège (y compris le navire d'État athénien et les 300)	Trahison amie	Carte du talon de bataille
Terrestre		N/A				
Navale	N/A					

Valeur de l'unité/marqueur pendant le combat ; carte = valeur de la carte.

9.43 Le vainqueur de la bataille est le camp avec le total le plus élevé ; l'autre camp a perdu. La différence entre le total des deux camps est l'écart de perte. S'il y a égalité, la bataille est nulle : personne ne gagne et aucune perte n'est appliquée aux deux camps. En cas d'égalité, il n'y a pas de vainqueur, donc pas de deuxième bataille facultative.

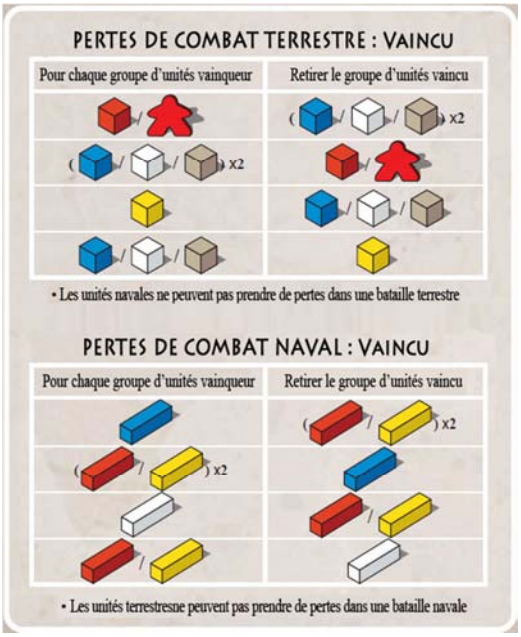
9.44 Pertes du vaincu

Le camp perdant doit subir des pertes en fonction des unités présentes du camp gagnant (voir tableau), mais pas plus d'unités que le différentiel de pertes ne peuvent être éliminées. Le général en chef détermine quelles unités sont éliminées, mais il ne peut pas choisir d'éliminer des unités dont les conditions ne sont pas entièrement remplies, et il ne peut pas combiner les pertes des différentes lignes de la table. Toute perte fractionnaire n'est pas prise en compte. Les unités éliminées sont retournées dans la réserve de leur camp et sont immédiatement disponibles. Si une ou plusieurs bases sont éliminées, le perdant retire tous les marqueurs de trahison amis du théâtre.

Si toutes les unités militaires du camp vaincu sont éliminées et que le camp vainqueur a engagé plus de jetons de stratège, le camp vainqueur peut appliquer les pertes restantes pour éliminer les bases ennemies. Pour ce faire, soustrayez le nombre d'unités déjà éliminées de la différence de pertes et éliminez une base ennemie pour deux, les fractions sont arrondies à l'inférieur.

Note de jeu : Bien que les bases soient utilisées pour déterminer la force totale appliquée dans une bataille et le différentiel de pertes, les bases ne causent aucune perte directe. Par exemple, si une force terrestre spartiate entre dans Athènes et perd une bataille navale, Sparte ne subira aucune perte car il n'y a pas d'unités navales spartiates, mais seule Athènes peut décider de participer à la bataille terrestre optionnelle.

Table des pertes du vaincu

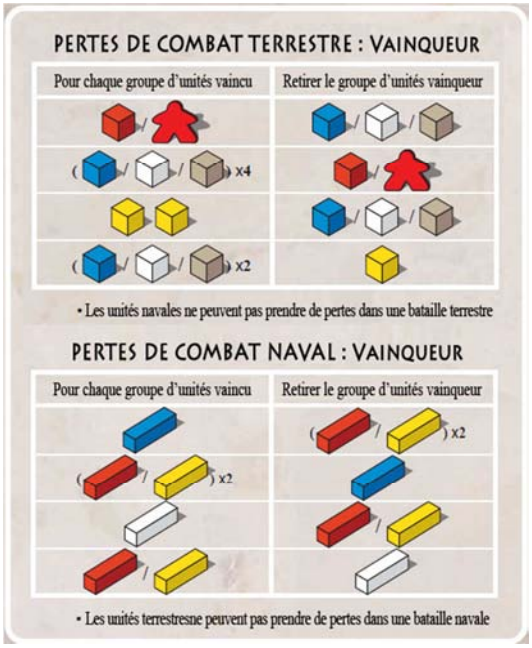


9.45 Pertes du vainqueur

Après que le vaincu a subi ses pertes, le vainqueur subit des pertes en fonction des pertes subies par le vaincu. Le général en chef du camp vaincu (ou si cela ne s'applique pas, la faction dirigeante ennemie) détermine quelles unités gagnantes sont éliminées, mais il ne peut pas choisir d'éliminer des unités dont les conditions ne sont pas entièrement remplies, et il ne peut pas combiner les pertes des différentes lignes de la table. Toute perte fractionnaire n'est pas prise en compte. Les unités éliminées sont remises dans la réserve de leur camp et sont immédiatement disponibles.

Note de conception : *Les batailles terrestres ont un effet réduit sur les pertes du vainqueur, alors que les batailles navales étaient historiquement plus destructrices pour le vainqueur en raison des pertes de rameurs, pas seulement de coques.*

Table des pertes du vainqueur



9.46 Les otages

Si les spartiates gagnent une bataille navale au cours de laquelle une unité navale athénienne est éliminée, le camp spartiate reçoit un marqueur Otages. Si les athéniens gagnent une bataille terrestre au cours de laquelle une unité terrestre spartiate est éliminée, le camp athénien reçoit un marqueur Otages. Un marqueur Otages peut être dépensé lors du segment de boulè (cf. 5.33).

Si un camp se voit attribuer un marqueur Otages et en possède déjà un, il ne reçoit pas de marqueur supplémentaire. Une faction reçoit cependant toujours l'honneur pour avoir pris des otages (9.5), que son camp ait ou non déjà un marqueur Otages. Une fois dépensé, un marqueur Otages peut être à nouveau obtenu plus tard dans le jeu par le biais des résultats de batailles ultérieures.

9.5 Honneur de bataille

Après que les deux camps ont subi les pertes, les factions gagnent ou perdent de l'honneur comme suit :

9.51 Le général en chef gagne

Si le général en chef gagne la bataille, sa faction gagne l'honneur égal au double du nombre d'unités et de bases ennemies éliminées. Il gagne également 5 honneur si des otages ont été pris. Son compatriote gagne l'honneur égal au nombre d'unités et de bases ennemies éliminées. Il ne gagne aucun honneur pour les otages.

9.52 L'opposition remportant l'honneur

Si le camp qui ne résout pas l'affaire gagne la bataille, les deux factions de ce camp gagnent l'honneur égal au nombre d'unités ennemies et de bases éliminées. La faction dirigeante de ce camp gagne 5 honneur si des otages sont pris.

9.53 Réduction d'honneur du vaincu

Les deux factions du camp qui ont perdu la bataille perdent l'honneur égal au nombre d'unités et de bases amies éliminées.

Note de jeu : Les factions gagnent et perdent de l'honneur pour chaque bataille. S'il y a deux batailles consécutives sur un théâtre (bataille terrestre suivie de la bataille navale optionnelle ou vice versa), l'honneur est gagné et perdu pour chaque bataille individuellement.

9.54 Défaite majeure

Si un camp perd au total au moins cinq honneur au cours d'une seule bataille (soit terrestre ou navale, non combinés mais en comptant la récompense d'honneur des otages), l'affaire Guerre/Paix du camp est immédiatement placée sur son écran de cité-état sur la case 2 de la piste de faction du côté de la faction d'opposition. C'est comme ça que commencera la phase de boulè du tour suivant. (Les batailles supplémentaires au cours du même tour n'ont plus d'effet).

9.6 Option de seconde bataille

Le vainqueur d'une bataille peut choisir de résoudre une deuxième bataille facultative sur le même théâtre de l'autre

type (c'est-à-dire une bataille navale sur un théâtre terrestre ou une bataille terrestre sur un théâtre naval). Si le général en chef gagne, il décide ; si l'autre camp gagne, la faction dirigeante décide.

Il n'y a pas d'assemblée d'expédition avant la deuxième bataille. Tous les jetons de stratège engagés sont reportés et utilisés lors de la seconde bataille. L'option de mener la seconde bataille doit être prise immédiatement et ne peut être conservée pour plus tard.

Si la bataille se solde par une égalité, il n'y a pas de seconde bataille.

9.7 Résolution des expéditions militaires

Après la conclusion de toutes les batailles, l'affaire militaire est résolue. Renvoyer tous les jetons de stratège engagés dans les réserves respectives des camps.

Note de jeu : Voir l'exemple de jeu complet du livret de jeu pour voir plusieurs exemples sur la façon dont les batailles se déroulent. Il existe également un grand nombre de mini-scénarios de bataille qui sont destinés à transmettre des informations historiques, mais qui sont aussi utiles pour pratiquer la procédure de combat.

9.8 Marqueurs de trahison

Chaque camp a un ensemble de 10 marqueurs de trahison au début d'un scénario ou qui sont placés à la suite d'affaire diplomatique ou d'oracle. Une fois placé, un marqueur de trahison peut être retiré de l'une des façons suivantes.

9.81 Retrait par affaire

Les marqueurs de trahison peuvent être retirés par la résolution d'une affaire diplomatique (8.51), de Ligue (8.52) ou de Krypteia (7.45).

9.82 Retrait par conversion de base

Si une base est convertie par une affaire diplomatique, tous les marqueurs de trahison amis du propriétaire de l'affaire sont retirés du théâtre.

9.83 Retrait par pertes de bataille

Si une ou plusieurs bases sont éliminées au cours d'une bataille, le vaincu retire tous les marqueurs de trahison amis du théâtre.

10.0 Honneur, otages et trahison

10.1 Honneur

L'honneur est le principal moyen de déterminer la victoire à *Périclès*. Les factions gagnent et perdent de l'honneur au cours du jeu de diverses façons :

- Honneur oratoire (7.1)
- Bonus de faction dirigeante (7.2)
- Paix (7.41B)
- Convertir une base ennemie par affaire diplomatique (8.51)
- Construire ou convertir une base par affaire de ligue (8.52)
- Oracle (8.53)
- Capital politique (8.6)
- Raid (9.2)
- Bataille (9.5)
- Volonté de l'assemblée (11.4)
- Guerre perse (13.2)

10.12 Résumé sur l'honneur

A. Chaque faction qui a déclaré la paix : AJOUTER 10 honneur au propriétaire de l'affaire

B. Chaque faction ayant la valeur d'éloquence la plus élevée gagne la différence de valeur d'éloquence : AJOUTER 1 honneur pour chaque écart positif de valeur d'éloquence (voir segment de faction dirigeante), maximum +3 honneur.

C. Chaque faction dont la valeur d'éloquence est inférieure soustrait la différence de la valeur d'éloquence : RETIRER 1 honneur pour chaque écart positif de valeur d'éloquence (voir segment de faction dirigeante), maximum -3 honneur.

D. Ostracisme : AJOUTER 3 honneur au propriétaire de l'affaire, le perdant RETIRE 3 honneur.

E. Général en chef vainqueur d'une bataille : AJOUTER l'honneur égal à 2 fois le nombre total d'unités et de bases ennemies éliminées, plus AJOUTER 5 honneur si des otages sont pris.

F. Faction, sans général en chef, vainqueur d'une bataille : AJOUTER l'honneur égal à 1 fois le nombre total d'unités et de bases ennemies éliminées.

G. Opposition vainqueur d'une bataille: (les deux factions) AJOUTER l'honneur égal à 1 fois le nombre total d'unités et de bases ennemies éliminées, plus AJOUTER 5 honneur à la faction dirigeante si des otages sont pris.

H. Camp vaincu dans une bataille : (les deux factions) RETIRER l'honneur égal à 1 fois le nombre d'unités et de bases amies éliminées.

I. L'oracle retire une unité militaire de la ligue : AJOUTER 1 honneur au propriétaire de l'affaire d'oracle.

J. Option d'honneur de l'oracle : AJOUTER 3 honneur au propriétaire de l'affaire d'oracle.

K. Guerre perse et Athènes ne contrôle pas le théâtre de Méditerranée orientale : RETIRER un honneur à la faction dirigeante athénienne.

L. Paix de Callias non déclarée : RETIRER un honneur à chaque tour de jeu à la faction dirigeante athénienne.

M. Construire ou convertir une base amie : AJOUTER 2 honneur au propriétaire de l'affaire.

N. Convertir la base ennemie par diplomatie : AJOUTER 2 honneur au propriétaire de l'affaire *et* RETIRER 2 honneur à la faction dirigeante ennemie.

O. Raid : AJOUTER 3 honneur au propriétaire de l'affaire.

P. Succès de la volonté de l'assemblée: AJOUTER 5 honneur aux deux factions.

Q. Échec de la volonté de l'assemblée : RETIRER 5 honneur aux deux factions *et* RETIRER 5 jetons de stratège de la réserve pour le tour suivant.

R. Capital politique : AJOUTER un honneur à la faction propriétaire pour chaque groupe de 4 jetons de stratège échangés, les fractions sont perdues.

11.0 Phase de fin

La phase de fin se produit une fois que tous les marqueurs d'affaire de théâtre ont été révélés et résolus. Premier test de Victoire (11.1). Si aucune faction ne peut prétendre à la victoire et que ce n'est pas le dernier tour du scénario, passez à la maintenance et au redéploiement et évaluez la volonté de l'assemblée. Puis commencez un nouveau tour.

11.1 Détermination de la victoire

Si c'est le dernier tour du scénario, déterminez la victoire selon 11.14, ou les instructions du scénario.

Il y a également trois façons pour une faction d'obtenir une victoire automatique avant la fin d'un scénario.

11.11 Victoire automatique d'honneur

Si un scénario permet la victoire automatique d'honneur à ce tour, vérifiez si une faction remplit TOUTES ces conditions :

- C'est une faction dirigeante ;
- Elle a plus d'honneur que sa faction d'opposition ;
- Elle a, au moins, trois fois plus d'honneur que n'importe quelle faction de l'autre camp ;
- Elle a plus d'honneur avec son compatriote que l'autre camp.

Si c'est le cas, cette faction gagne immédiatement la partie.

11.12 Victoire automatique de conquête

Une victoire automatique de conquête peut se produire à n'importe quel tour. Si le théâtre d'Athènes est contrôlé par Sparte, une faction spartiate a gagné la partie. Si le théâtre spartiate est contrôlé par Athènes, une faction athénienne a gagné la partie. Dans le cas peu probable où les deux sont capturés, c'est un match nul.

La faction dirigeante du camp vainqueur gagne 5 honneur, et la faction d'opposition perd 5 honneur. La faction de ce camp avec le plus d'honneur gagne la partie, la faction dirigeante remporte l'égalité.

11.13 Greniers athéniens

Si Athènes commence un tour sans base sur un théâtre de grenier et qu'elle n'en a toujours pas lors de la phase de fin du même tour, les spartiates ont gagné la partie. La faction dirigeante spartiate gagne 5 honneur, et la faction d'opposition spartiate perd 5 honneur. La faction spartiate avec le plus d'honneur gagne la partie, et la faction dirigeante remporte l'égalité.

Les théâtres de grenier sont marqués sur la carte avec une icône d'amphore : Hellespont, Méditerranée orientale, Sicile et Sparte. La Méditerranée orientale ne peut pas être une source de grenier après la paix de Callias (13.22).

Note de jeu : Vous noterez que Sparte est un théâtre de grenier. A toutes fins utiles, il s'agit d'un contexte historique puisque si Sparte n'avait pas de bases sur un théâtre de grenier, elle aurait déjà subi une défaite automatique pour avoir perdu Sparte, rendant l'application de cette règle sans objet.

11.14 Victoire de fin de partie

S'il n'y a pas eu de victoire automatique ou de conquête et que c'est la fin du scénario, utilisez la procédure suivante pour déterminer le vainqueur. (Dans tous les cas de conflit, les règles spéciales du scénario l'emportent sur ces règles.

A. Bonus politique : La faction dirigeante pour chaque camp gagne 5 honneur et la faction d'opposition perd 5 honneur.

B. Bonus économique : Chaque camp gagne 3 honneur pour chaque base de la carte. Le total des points est réparti également entre les deux factions, le point impair étant attribué à la faction dirigeante.

C. Bonus de géographie athénien : Athènes gagne 3 honneur pour chaque théâtre qu'elle contrôle. Le total des points est réparti également entre les deux factions, le point impair étant attribué à la faction dirigeante.

D. Bonus de géographie spartiate : Sparte gagne 6 honneur pour chaque théâtre qu'elle contrôle. Le total des points est réparti également entre les deux factions.

Après les ajustements ci-dessus, additionnez l'honneur des deux joueurs de chaque cité-état. La cité-état qui a le plus d'honneur gagne la guerre et la faction de ce camp qui a le plus d'honneur gagne la partie, la faction dirigeante gagne les égalités.

Si les cités-états sont à égalité en honneur total, la faction ayant le plus d'honneur gagne la partie. S'il y a toujours égalité, Athènes gagne la guerre et le joueur de la faction athénienne avec le plus d'honneur gagne la partie.

Note de jeu : Cette condition de victoire ne s'applique que dans les scénarios longs. Assurez-vous de lire les règles spéciales pour le scénario que vous jouez.

Note de conception : *La faction dirigeante gagne certains effets de levier dans le décompte final de l'honneur. C'est intentionnellement parce que le fait d'être la faction qui dirige la cité-état lorsque vous gagnez la guerre est un avantage politique qui voit parfois un joueur s'emparer de l'affaire d'ostracisme. Donc, faites attention à cette situation si vous pensez que c'est le dernier tour du jeu et sachez si vous êtes avantagé ou désavantagé par un calcul d'honneur de fin de partie.*

11.2 Segment de maintenance

Comptez toutes les bases amies sur la carte. Utilisez l'un des jetons en bois gravé de votre camp sur la piste du bord pour faire le décompte du nombre de bases en jeu de chaque camp. Prenez le nombre total de bases et multipliez-le par 4 : c'est la valeur totale des unités terrestres et navales que le joueur peut garder sur la carte. Chaque unité navale a une valeur militaire de maintien de 2 et chaque unité terrestre a une valeur de 1 par rapport au multiple de la valeur de base.

Si la valeur totale des unités terrestres et navales est égale ou

inférieure à ce multiple de la valeur de base, alors toutes les unités restent sur la carte. Si la valeur des unités militaires dépasse cette valeur, la faction dirigeante doit retirer les unités militaires jusqu'à ce que la valeur totale soit égale ou inférieure au multiple de la valeur de base. Les unités éliminées sont placées dans la réserve de leur camp et sont disponibles pour être reconstruites.

11.3 Segment de redéploiement

Une fois que les unités qui n'ont pas pu être maintenues sont éliminées, toutes les unités peuvent être redéployées selon les restrictions suivantes, et dans l'ordre suivant : Ligue de Délos, Athènes, Ligue du Péloponnèse, puis Sparte. Le statut de guerre et de paix n'a aucun effet sur le redéploiement.

Les redéploiements ne sont pas tenus de respecter les restrictions de mouvement lors d'une assemblée d'expédition. Toute unité peut être redéployée n'importe où, à condition que le résultat final soit légal selon les restrictions ci-dessous.

- Un théâtre sans base peut avoir une unité navale OU terrestre restante (mais les unités ne peuvent pas se redéployer vers un tel théâtre).
- Un théâtre avec au moins une base peut contenir jusqu'à 15 unités amies après redéploiement.
  - ◊ Les unités de ligue ne peuvent être redéployées que vers des théâtres qu'avec des bases de ligue de son camp.
  - ◊ Les unités spartiates ne peuvent être redéployées que vers des théâtres avec des bases spartiates.
  - ◊ Les unités athéniennes peuvent se redéployer vers des théâtres avec des bases athéniennes OU de la ligue de Délos.

11.4 Volonté de l'assemblée

Si des marqueurs de Volonté de l'assemblée sont sur la carte (à cause de la carte Aristophane), déterminez si les conditions de la carte Aristophane de ce tour ont été remplies, pour chaque camp respectivement.

Si c'est le cas, les factions de ce camp reçoivent chacune cinq honneur. Si ce n'est pas le cas, les factions de ce camp perdent chacune cinq honneur et cinq marqueurs de stratège sont retirés de la réserve de ce camp pour le prochain tour de jeu (uniquement).

11.41 Construire ou convertir une base

Si la volonté de l'assemblée exige qu'une base soit construite ou convertie, une base de la Ligue doit être construite, ou une base de la Ligue doit être convertie en une base athénienne ou spartiate, sur ce théâtre et survivre jusqu'à la phase de fin. (Si, pendant la phase Aristophane, toutes les bases de ce camp étaient déjà construites, la volonté de l'assemblée est ignorée. Aucun honneur n'est gagné ou perdu). Peu importe quelle base remplit cette condition tant que la mesure a été prise et que la condition finale a été remplie.

11.42 Contrôler ou contester un théâtre

Si la volonté de l'assemblée exige qu'un théâtre soit contesté, la condition est également remplie si le théâtre est sous contrôle ami. Si la volonté de l'assemblée exige qu'un théâtre soit contrôlé, il doit être contrôlé par des amis et non contesté.

Note de conception : *Chacune des cartes Aristophane est unique, donc si elle dit contrôlé et non contesté, ce n'est pas une faute de frappe. S'il est écrit contrôlé ET contesté, cela signifie ce qui est dit, ce n'est pas non plus une faute de frappe.*

12.0 Unités spéciales

12.1 Argos

S'il y a une base de la ligue de Délos (pas athénienne) sur le théâtre de Sparte, Athènes avec une affaire de la ligue peut construire jusqu'à quatre unités terrestres Argos sur le théâtre de Sparte. Ces unités terrestres ne peuvent jamais quitter le théâtre de Sparte et il doit y avoir une base de la ligue de Délos sur le théâtre de Sparte ou les unités Argos en excès de un sont retirées même s'il y a suffisamment de support ailleurs sur la carte pour les maintenir. Si le théâtre de Sparte n'a pas de base de la ligue de Délos, alors une seule unité Argos peut rester à Sparte.

Si Sparte gagne une bataille où les unités Argos sont éliminées, les joueurs spartiates gagnent l'honneur selon les règles normales, mais les joueurs athéniens ne perdent pas d'honneur pour les unités terrestres Argos éliminées. En plus de ces restrictions, les unités terrestres Argos sont traitées comme n'importe quelle autre unité terrestre de la ligue de Délos.

12.2 Alcibiade

Alcibiade (le pion personnage noir) commence la plupart des scénarios sur le théâtre d'Athènes et reste à Athènes jusqu'à indication contraire. Si une carte Aristophane déplace Alcibiade en Perse (Les Grenouilles A, B ou C), il reste en Perse pour le reste de la partie et n'est plus considéré comme étant à Athènes. Si Alcibiade est en Perse, les spartiates peuvent construire des bases perses en Perse, qu'elle ait ou non des bases en Ionie (voir 13.1).

12.3 Navire d'état athénien

Le marqueur Navire d'état athénien est contrôlé par la faction dirigeante athénienne, qui peut l'utiliser une seule fois à chaque tour, pendant une bataille terrestre ou navale. Selon la séquence de jeu de bataille, la faction dirigeante peut choisir d'utiliser le jeton de stratège Navire d'état une fois que tous les jetons de stratège des deux camps ont été révélés et avant que la bataille ne soit résolue. Il agit comme un jeton de stratège normal pour la durée de cette affaire militaire. Après son utilisation, il est retourné sur sa face indisponible (pas de symbole de navire) et est indisponible pour le reste du tour. Il est retourné sur sa face disponible (symbole en relief de navire "en haut") au début de chaque tour.

Note de conception : *Une de mes signatures de conception est que j'aime avoir quelques unités d'élite dans mes wargames. Dans* Périclès, *le jeton de stratège noir*

représente les navires sacrés Paralus et Salaminia. Pendant cette période, ils étaient équipés par des citoyens athéniens, étaient farouchement démocrates et servaient principalement de navires messagers qui participèrent également à plusieurs batailles - y compris à la catastrophe d'Aegos Potamos - mais ils ont toujours survécu. Imaginez que leur effet est d'apporter des informations critiques à la veille de la bataille ou dont la compétence au combat inspire leurs compatriotes.

12.4 'Cavalerie à pied' spartiate

Le pion personnage rouge spartiate représente les fameux '300' et il est considéré à la fois comme une unité terrestre spartiate (une valeur militaire de 2 dans les batailles terrestres), et comme un jeton de stratège. (Il ne compte pas dans les jetons de stratège qui peuvent être engagé mais s'ajoute à cette limite). Son rôle en tant que jeton de stratège s'applique à la fois pour déterminer la force totale au combat et pour déterminer combien d'unités le commandant en chef peut déplacer. Essentiellement, cette unité est auto-déployable car son jeton de stratège lui permet de se déplacer elle-même.

Note de jeu : Puisque cette unité spartiate agit de toutes les manières comme un cube et que l'adversaire décide toujours des pertes, cette unité sera généralement la première victime, ce qui est prévu. Elle peut être reconstruite comme n'importe quelle autre unité spartiate pour le même coût.

Note de conception : *Comment pourrais-je avoir un jeu avec Sparte sans les '300' ? En réalité, cette unité de légende était une unité standard dans l'ordre de bataille de Sparte. Chaque année, un comité choisissait 300 jeunes de 20 à 30 ans pour former la garde d'honneur du roi. Bien qu'on les appelle "cavalerie", ils ne montent pas à cheval, mais marchent très vite. En règle générale, quand il est au combat, le général en chef spartiate doit dire : "C'est Sparte !".*

13.0 La Perse

13.1 Bases perses

Aucune affaire ne peut être placée en Perse tant que Sparte n'a pas au moins une base en Ionie ou qu'Alcibiade n'est pas en Perse. Une fois cette condition remplie, les deux camps peuvent placer des affaires en Perse, mais seules les affaires de la Ligue spartiate peuvent y être résolues, et elles ne peuvent être utilisées que pour y construire une base perse. Toutes les autres affaires en Perse n'ont aucun effet. Les bases perses ne peuvent être construites sur aucun autre théâtre et aucune unité ou base non perse ne peut jamais se déplacer ou se redéployer en Perse.

Note de jeu : Athènes peut placer des marqueurs de rumeurs en Perse pour retarder la résolution d'une affaire de la Ligue spartiate, mais en fait toute affaire athénienne placée en Perse agira comme un marqueur de rumeurs.

13.2 Guerre perse

A moins qu'un scénario n'indique que la guerre perse est en cours au début du scénario, la paix de Callias a déjà eu lieu, et le théâtre de Méditerranée orientale est inexistant à toutes fins, y compris le grenier athénien (11.13).

13.21 Paix de Callias

Si, au début de la phase de fin, il y a une base athénienne ou une base de la ligue de Délos en Méditerranée orientale, la faction dirigeante athénienne peut choisir volontairement de mettre en œuvre la paix de Callias avec tous les effets suivants :

- La faction dirigeante à Athènes élimine immédiatement cette base et une unité navale athénienne n'importe où sur la carte.
- Placez le marqueur "Paix de Callias" en Méditerranée orientale. Aucune unité de l'un ou l'autre camp ne peut entrer sur le théâtre de Méditerranée orientale ou y être placée pour quelque raison que ce soit pendant le reste de la partie.
- Toutes les unités militaires en Méditerranée orientale sont immédiatement placées sur leurs théâtres de cité-état respectifs. Toutes les bases athéniennes ou de la ligue de Délos sont éliminées. Toutes les bases spartiates ou de la ligue du Péloponnèse sont enlevées et converties en bases perses en Perse si elles sont disponibles.

13.22 Après vérification de la paix de Callias, si elle n'a pas encore eu lieu :

- La faction dirigeante à Athènes perd l'honneur égal au nombre de tours de jeu en cours dans le scénario ; et
- Si le théâtre de Méditerranée orientale n'est pas contrôlé par les athéniens et n'a pas au moins une unité navale athénienne (pas de la ligue de Délos), la faction dirigeante à Athènes perd 1 honneur.

Note de conception : *La 1ère guerre du Péloponnèse commence en 460 av JC. Après les victoires grecques de Platée et de Mycale, les spartiates ont eu un débat stratégique qui les a vus se retirer des expéditions à l'étranger. Ce vide de leadership a été à l'origine de la formation de la ligue de Délos, qui est devenue l'empire athénien. La paix de Callias a été signée vers 449 av. J.-C., alors que l'événement principal est Athènes contre la Ligue du Péloponnèse, la Perse représente une affaire inachevée. J'ai choisi de forcer les joueurs athéniens à faire face à la guerre par son intervention historique à Chypre et en Egypte (règle 13.21). L'Empire perse finit par réagir à la menace égyptienne et détruisit la force athénienne. Ce désastre, qui a profondément affecté la doctrine de Périclès pendant les trente ans de paix, a encouragé les athéniens à négocier la fin de la guerre perse. Je simule cela en forçant les joueurs athéniens à faire leur erreur historique et à sacrifier leur expédition égyptienne sur le théâtre de Méditerranée orientale pour mettre fin à la guerre. Les athéniens peuvent par choix continuer la guerre pour maintenir l'accès au grenier, mais avec une peine d'honneur qui augmente avec le temps.*

Index

Aristophane5.0
  Légende des cartes 3.13
  Peste 5.13, 5.14
  Volonté de l'assemblée 5.12
Assemblée
  Débat 6.1
  Phase 6.0
  Piste 3.2 Définition
Bases 3.2 Définition
Bataille 9.4
  Mouvement des unités militaires 9.32
  Table des valeurs militaires 9.42
  Pertes 9.44, 9.45
  Résolution 9.41
Bibliographie 20.0
Segment de boulè 5.3
  Otages 5.33
  Choix de l'affaire 5.32
  Segment 5.3
Cartes 6.2
  Légende 3.13
  Personnalités 17.0
  Segment des cartes politiques 5.2
Exemple complet de jeu 16.0
Crédits 21.0
Notes du concepteur 19.0
Phase de fin 11.0
Entourage 5.23
  Conseillers 6.31
Faction
  Dirigeante 3.2 Définition
  Opposition 3.2 Définition
  Débat 6.1
  Chef 6.31, 7.3
  Piste 3.2 Définition
Honneur 10.0
  Planche résumé 10.12
  Honneur d'éloquence 7.1
  Ordre d'honneur 8.1
Otages 5.33
Affaires 7.4, 8.5
  Agogé 7.45B
  Alignement 3.2 Définition
  Citoyenneté 7.44A
  Colonie 7.44B
  Débat 6.1
  Diplomatique 8.51
  Jeux 7.43
  Krypteia 7.45A
  Ligue 8.52
  Militaire 8.54, 9.0
  Oracle 8.53
  Placement d'affaire de théâtre 8.3
  Guerre/Paix 7.41, 7.42
Maintenance 11.2
Perse 13.0
Bases perses 13.1
Guerre perse 13.2
Peste 5.13, 5.14
Phase politique 7.0
  Honneur d'éloquence 7.1
  Phase 7.0
  Segment d'affaire 7.4
  Segment tableau stratégique 7.3
  Gain d'affaire de théâtre 7.5
Redéploiement 11.3
Scénarios 14.0
Solitaire 15.0
Jetons de stratèges 3.2 Définition
  Gain 6.21
  Engagement 9.31
  Pénurie 6.22
  Tableau stratégique 7.3
Guide de stratégie 18.0
Trahison 3.2 Définition, 8.51, 8.52, 8.53, 9.4, 9.8
Théâtre 3.2 Définition, 8.51
  Carte 3.12
  Phase 8.0
  File d'attente 8.31
Volonté de l'assemblée 5.12, 11.4
Victoire
  Greniers athéniens 11.13
  Automatique 11.11
  Conquête 11.12
  Fin de la partie 11.14

Remarque : Toutes les références aux sections 14.0 à 21.0 se trouvent dans le livret de jeu.