PERICLES

LES GUERRES DU PELOPONNÈSE

LIVRET DE JEU

TABLE DES MATIÈRES

14.0 Scénarios 2
15.0 Règles Solitaire & < 4 joueurs 11
16.0 Exemple complet de jeu 17
17,0 Cartes Personnalités 30
18.0 Guide de stratégie 35
19,0 Notes du concepteur 38
20.0 Bibliographie 43

Traduction française v1.0

14.0 Scénarios

(Toutes les dates sont av JC)

14.01 Entraînement des nouveaux joueurs

Avant de jouer l'un des principaux scénarios, je vous suggère de jouer plusieurs scénarios courts qui sont en 14.1, Scénarios de Thucydide. Je jouerais les scénarios suivants dans l'ordre suivant :

A. 14.1.01, Tour 1B : L'ostracisme de Thucydide (mini scénario seulement politique, 10 minutes)

B. 14.1.06, Tour 6B : Sparte déclare la guerre (mini scénario seulement politique, 10 minutes)

C. 14.1.01, Tour 1A : La bataille pour la Grèce centrale (mini scénario seulement de guerre de théâtre, 20 minutes)

D. 14.1.09, Tour 9A : Guerre en mer Égée (Mini-scénario seulement de guerre de théâtre, 30 minutes)

E. 14.1.08, Tour 8A : Guerre en temps de paix (scénario d'un tour)

F. 14.1.06, Tour 6A : La Guerre d'Archidamos (scénario à deux tours)

G. A ce stade, vous êtes prêt à jouer à n'importe lequel des scénarios les plus longs et au jeu de campagne.

Note de jeu : Si vous avez quatre personnes, jouez A et B simultanément, le reste se joue à quatre.

Note de jeu sur Phormio : Phormio fonctionne pour un ou plusieurs tours de scénarios. Si vous avez moins de quatre joueurs humains pour les scénarios d'entraînement plus courts, faites jouer les camps manquants par un des joueurs.

14.02 Inventaire des scénarios

Le scénario 14.1 est le scénario de Thucydide qui couvre toute la période de la guerre en épisodes courts qui s'étendent sur une partie de tours de jeu, un tour ou deux.

Le scénario 14.2 est un scénario de trois à cinq tours couvrant la 1ère guerre du Péloponnèse.

Le scénario 14.3 est un scénario de trois à cinq tours couvrant la 2ème guerre du Péloponnèse.

Le scénario 14.4 est le scénario de campagne de 7 à 10 tours, appelé 'Le suicide de la Grèce', couvrant la période de 460 à 401.

14.03 La peste dans les scénarios

Tous les scénarios qui commencent après le tour de jeu 6 sont sous la condition après-peste (5.13), ce sont les tours 7, 8, 9, et 10. Si vous jouez un scénario qui commence aux tours de jeu 1 à 6, la condition est toujours avant-peste jusqu'à ce que la peste se produise normalement par un événement de carte Aristophane (*Les Acharniens* A, B, C).

14.04 Solitaire rapide

Si vous voulez jouer une partie rapide de *Périclès*, jouez 14.1.09 Tour 9 A, La guerre en mer Égée.

14.1 Scénarios de Thucydide

(Toutes les dates sont avant JC)

Note de conception : *Lors de la création de Périclès, j'ai entendu de nombreux membres de notre tribu dire qu'ils étaient intrigués par cette période, mais qu'ils n'en savaient pas beaucoup sur elle. J'ai découvert que le jeu historique est amélioré par une certaine connaissance des événements décrits dans le récit. Cela m'a amené à conclure que la valeur de divertissement de la conception serait rehaussée par un contexte plus historique et l'inclusion de cette série de scénarios.*

Ce scénario est une expérience de récit historique, d'apprentissage du jeu et offrant des expériences de jeu qui prennent 1 heure ou moins à jouer. J'ai essayé de créer des scénarios intéressants de un ou deux tours qui se concentrent sur des périodes intéressantes du récit historique. Les scénarios plus courts ne sont pas toujours conçus pour être équilibrés d'un point de vue compétitif, mais devraient tout de même offrir des décisions intéressantes et des idées sur la façon d'élaborer votre propre stratégie dans les scénarios principaux. Les scénarios de bataille en particulier sont des exemples illustratifs destinés à raconter une partie du récit historique et non à des jeux de compétition. D'autre part, les scénarios à un tour et à deux tours sont équilibrés d'un point de vue compétition et votre résultat déterminera le gagnant. J'espère que vous apprécierez ma petite expérience d'histoire interactive.

Préambule historique

En 499, les grecs ioniens se révoltèrent contre leurs seigneurs perses. Nombre de ces cités-états étaient de la même origine ethnique qu'Athènes. Athènes a soutenu la révolte et, en 498, a ravagé Sardes, la capitale régionale perse. En 494, une Perse résurgente passa à l'offensive et la révolte s'éteignit sur des conditions raisonnables en 493. Cependant, les perses voulaient maintenant régler leur compte avec Athènes et en 490, ils envoyèrent une expédition amphibie à travers la mer Égée. Cette expédition militaire a amené à l'une des batailles les plus célèbres de l'histoire occidentale, Marathon. Dans cette bataille terrestre, les hoplites athéniens ont écrasé la force d'invasion et les aspirations perses en Grèce pour une décennie.

En raison d'une crise de succession perse précipitée par la mort du roi Darius, le match retour entre la Perse et Athènes a dû attendre une décennie. Après avoir tué de nombreux parents et stabilisé l'empire, le roi Xerxès, en 480, conduisit une invasion majeure de la Grèce pour régler le "problème grec". Cette campagne a vu une armée perse massive enjamber l'Hellespont, marcher à travers le nord de la Grèce et rencontrer une force conjointe gréco-navale aux Thermopyles et à Artémision. La mort du roi de Sparte Léonidas et de son détachement grec connu sous le nom des "300" força les unités navales grecques à battre en retraite et à ouvrir la Grèce centrale aux forces perses. Xerxès brûla Athènes pour venger Sardes, mais perdit ensuite une bataille navale décisive à Salamis. En 479, une coalition dirigée par les spartiates vainquit l'armée d'occupation perse, menant à une série de campagnes qui éjectèrent les forces perses d'Europe.

Les arrogants généraux de Sparte et la réticence politique à poursuivre la guerre en Asie créa un vide au niveau du leadership grec. Sur l'ordre des grecs ioniens, cette position

revint désormais aux athéniens. Ce changement de leadership créa la ligue de Délos, ainsi nommée parce qu'elle a été ratifiée lors d'une réunion sur l'île de Délos. Athènes continua à mener la guerre contre les perses, mais au fil du temps ses politiques agressives envers ses alliés provoquèrent des révoltes et l'évolution de la ligue de Délos vers l'empire athénien. L'empire athénien était une thalassocratie (littéralement "puissance maritime"), ainsi nommée parce que sa force reposait sur sa puissance navale dominante.

À mesure que le temps avançait, une série de crises politiques ont vu les liens entre Sparte et Athènes s'effilocher. En 460, Mégare se sentit abandonnée lors d'une dispute avec Corinthe (Isthme de Corinthe) et quitta l'alliance spartiate connue sous le nom de ligue du Péloponnèse pour conclure une alliance avec Athènes. Cet événement culminant a conduit à la 1ère guerre du Péloponnèse, racontée dans la section Pentecontaétie de Thucydide et où ma conception de *Périclès : Les guerres du Péloponnèse* commence.

Légende

A#xL/N/B = Athènes nb d'unités terrestres, navales et de bases
D#xL/N/B = Ligue de Délos nb d'unités terrestres, navales et bases
S#xL/N/B = Spartiates nb d'unités terrestres, navales et bases
P#xL/N/B = Ligue du Péloponnèse nb d'unités terrestres, navales et bases
Argos : #L = nb unités terrestres d'Argos

14.1.01 Tour 1 : 460, 459, 458, 458, 457, 456, 455

Note historique : *Début du scénario de la 1ère guerre du Péloponnèse et de la campagne, 14.2, 14.4.*

A. Bataille pour la Grèce centrale

Scénario d'apprentissage de théâtre

Durée du jeu : Commencez ce scénario avec la phase de théâtre. Toutes les phases précédentes sont ignorées pour ce scénario. Athènes et Sparte sont en guerre.

Ce scénario n'utilise que les théâtres de l'isthme de Corinthe (5), de Sparte (6), d'Athènes (7), de Boétie (8), des Sporades du sud (19) et de Méditerranée orientale (20). Utilisez la mise en place du tour 1 de la mise en place du scénario principal. Les affaires ne peuvent être placées que sur ces théâtres ; ignorez le reste de la carte.

L'ordre d'honneur est Aristocrates, Agiades, Démagogues, et Eurypontides.

Athènes

Faction dirigeante : Aristocrates, ont 8 jetons de stratège, 2 affaires militaires, 1 affaire diplomatique plus 1 marqueur Rumeur. Les démagogues ont 10 jetons de stratège, 2 affaires militaires, 1 de Ligue, et 1 d'oracle plus 1 marqueur Rumeur.

Sparte

Faction dirigeante : Agiades, ont 8 jetons de stratège, 1 affaire militaire, 1 diplomatique, 1 de ligue plus 1 marqueur Rumeur. Les Eurypontides ont 8 jetons de stratège, 2 affaires militaires, 1 d'oracle et 1 marqueur Rumeur.

Règles spéciales du scénario

Suivre une phase normale de théâtre (voir séquence de jeu) et déterminer le vainqueur en fonction du score d'honneur final. Tous les joueurs commencent avec 10 honneur. Les aristocrates athéniens souffrent des pénalités de la guerre perse selon les règles normales, voir 13.2. Le camp avec le plus d'honneur gagne.

B. L'ostracisme de Thucydide

Scénario d'apprentissage politique

Durée du jeu : Il s'agit d'un scénario d'entraînement qui commémore un combat politique important qui a vu Périclès (Aristocrates) consolider le pouvoir en exilant son opposant politique Thucydide (Démagogues ; pas l'historien Thucydide). Cela se joue avec une seule main, où la carte Aristophane "Les Grenouilles" C place l'ostracisme sur la case 1 de Thucydide.

Aristocrates : Carte 10 et carte 16, distribuez 7 cartes au hasard.

Démagogues : Carte 1 et carte 13, distribuez 7 cartes au hasard.

Conditions de victoire

Le joueur ayant le plus d'honneur d'éloquence et qui a gagné l'affaire d'ostracisme gagne. Un joueur doit remplir les deux conditions pour gagner, sinon c'est un match nul.

C. L'isthme de Corinthe

Durée du jeu : Ce scénario est d'une durée d'un tour. Utilisez la séquence de jeu normale.

Utilisez la mise en place du scénario principal pour le tour 1.

Ce scénario utilise toute la carte.

Athènes

Faction dirigeante : Aristocrates, Assemblée neutre, Pion personnage noir (Alcibiade), 1 jeton de stratège noir (Navires d'état athéniens)

Sparte

Faction dirigeante : Agiades, Assemblée neutre.

Athènes et Sparte sont en guerre ; Tous les joueurs commencent avec 10 honneur.

La guerre perse est active, cf. 13.2.

Conditions de victoire

Ne marquez pas les bonus de faction dirigeante, de géographie ou d'économie. La cité-état avec le plus d'honneur gagne le scénario et la faction du camp vainqueur avec le plus d'honneur gagne la partie.

14.1.02 Tour 2 : 454, 453, 452, 452, 451, 450, 449

A. Paix de Callias

Durée du jeu : Ce scénario est d'une durée d'un tour. Utilisez la séquence de jeu normale.

Utilisez la mise en place du scénario principal pour le tour 2.

Ce scénario utilise toute la carte.

Athènes

Faction dirigeante : Aristocrates, Assemblée neutre, pion personnage noir (Alcibiade), 1 jeton de stratège noir (Navires d'état athéniens).

Sparte

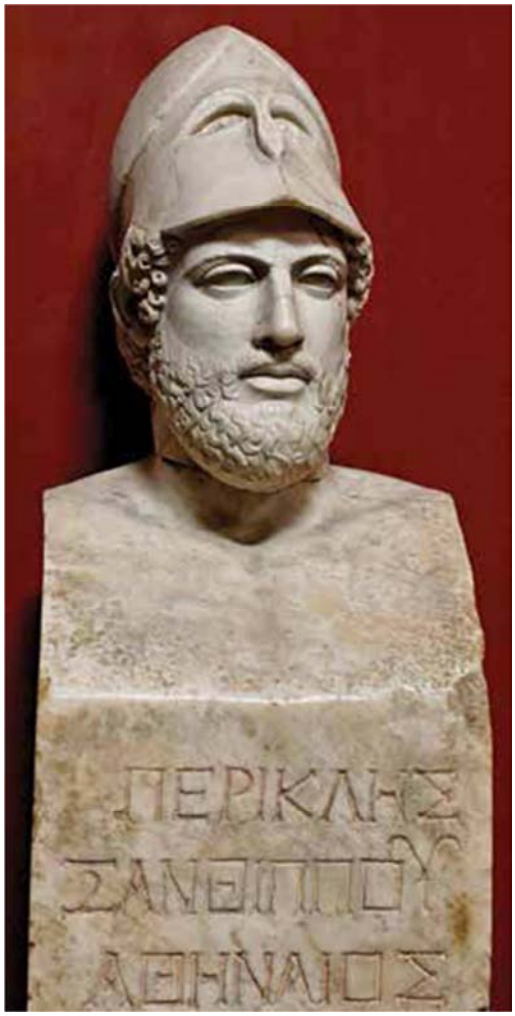
Faction dirigeante : Agiades, Assemblée neutre.

Athènes et Sparte sont en guerre ; tous les joueurs commencent avec 10 honneur.

La guerre perse est active, cf. 13.2.

Conditions de victoire

Si Athènes n'a pas rempli les conditions pour la paix de Callias (fin de la guerre perse), la faction athénienne dirigeante perd 10 honneur. Au-delà de cette pénalité potentielle, ne marquez aucun bonus de faction dirigeante, de géographie ou économique. La cité-état avec le plus d'honneur gagne le scénario et la faction du camp vainqueur avec le plus d'honneur gagne la partie.



14.1.03 Tour 3 : 448, 447, 446, 446, 445, 444, 443

A. Fin de la 1ère guerre du Péloponnèse

Durée du jeu : Ce scénario est d'une durée d'un tour.

Utilisez la séquence de jeu normale. Utilisez la mise en place du scénario principal pour le tour 3.

Ce scénario utilise toute la carte.

Athènes

Faction dirigeante : Aristocrates, Assemblée neutre, pion personnage noir (Alcibiade), 1 jeton de stratège noir (Navires d'état athénien)

Sparte

Faction dirigeante : Agiades, Assemblée neutre

Athènes et Sparte sont en guerre ; tous les joueurs commencent avec 10 honneur.

La guerre perse est terminée, voir 13.2.

Conditions de victoire

Ne marquez pas de bonus de faction dirigeante, de géographie ou d'économie. La cité-état avec le plus d'honneur gagne le scénario et la faction du camp gagnant avec le plus d'honneur gagne la partie.

Règle spéciale du scénario

Si la paix est déclarée pendant la phase politique, jouez le tour entier sous le statut de paix.

14.1.04 Tour 4 : 442, 441, 440, 440, 439, 438, 437

A. Paix de Périclès

Durée du jeu : Ce scénario a une longueur de deux tours, voir 14.1.05.

Utilisez la séquence de jeu normale. Utilisez la mise en place du scénario principal pour le tour 4.

Ce scénario utilise toute la carte.

Athènes

Faction dirigeante : Aristocrates, Assemblée neutre, pion personnage noir (Alcibiade), 1 jeton de stratège noir (Navires d'état athénien).

Sparte

Faction dirigeante : Agiades, Assemblée neutre.

Athènes et Sparte sont en paix ; tous les joueurs commencent avec 10 honneur.
La guerre perse est terminée, voir 13.2.

B. Révolte de Samos

Durée du jeu : C'est un scénario de bataille de théâtre. Il est destiné à l'apprentissage et à l'illustration historique.

Théâtre de Samos (16)

Athènes

A4xN, A1xL, 9 stratèges

Sparte

P2xL, P1xB, 4 stratèges

Retournez une carte de bataille pour les deux camps ; le vainqueur d'une bataille navale d'abord puis d'une bataille terrestre gagne le scénario, sinon match nul.

14.1.05 Tour 5 : 436, 435, 434, 434, 433, 432, 431

Deuxième tour du tour 4 du scénario de la paix de Périclès, 14.1.04 A.

Conditions de victoire

Ne marquez pas de bonus de faction dirigeante, de géographie ou d'économie. La cité-état avec le plus d'honneur gagne le scénario et la faction du camp vainqueur avec le plus d'honneur gagne la partie.

14.1.06 Tour 6 : 430, 429, 428, 428, 427, 426, 425

Note historique : *Début du scénario de la 2ème guerre du Péloponnèse, voir 14.3.*

A. La guerre d'Archidamos

Durée du jeu : Ce scénario a une longueur de deux tours, voir 14.1.07.

Utilisez la séquence de jeu normale, mais la carte Aristophane "*Les Nuées*" A est utilisée pour le premier tour du scénario.

Utilisez la même configuration que dans le scénario de la 2ème guerre du Péloponnèse : voir le tour 6 de la mise en place du scénario principal.

Ce scénario utilise toute la carte.

Athènes

Faction dirigeante : Aristocrates, Assemblée neutre, pion personnage noir (Alcibiade), 1 jeton de stratège noir (Navires d'état athénien).

Sparte

Faction dirigeante : Eurypontides, Assemblée neutre.

Athènes et Sparte sont en paix ; tous les joueurs commencent avec 10 honneur.

La guerre perse est terminée, voir 13.2.

La phase de tirage de carte est modifiée comme suit :

Eurypontides : Carte 37, distribuez 8 cartes au hasard.

Agiades : Carte 34, distribuez 8 cartes au hasard.

Les deux factions athéniennes reçoivent 9 cartes au hasard.

Ce scénario utilise toute la carte.

B. Sparte déclare la guerre

Scénario d'apprentissage politique

Durée du jeu : C'est un scénario d'apprentissage qui commémore le débat spartiate pour aller à la guerre. Archidamos (Eurypontides, faction dirigeante) demandait du temps pour se préparer, tandis que l'éphore Sthenelaidas (Agiades) faisait pression pour une déclaration de guerre immédiate. Cela se joue en une seule main, avec la carte Aristophane "*Les Nuées*" A qui met Guerre/Paix sur la case 1 des agiades. Chaque joueur se défausse de 2 cartes de son entourage sortant :

Eurypontides : Carte 37, distribuez 8 cartes au hasard.

Agiades : Carte 34, distribuez 8 cartes au hasard.

Conditions de victoire

Le joueur eurypontide gagne s'il a l'honneur d'éloquence le plus élevé et que l'affaire Guerre/Paix est sur la case zéro de l'assemblée. Le joueur agiade gagne s'il a l'honneur d'éloquence le plus élevé et si l'affaire Guerre/Paix a été gagnée par l'un des camps déclarant la guerre. Un joueur doit remplir les deux conditions pour gagner, sinon c'est un match nul.

14.1.07 Tour 7 : 424, 423, 422, 422, 421, 420, 419

Deuxième tour du tour 6 Scénario de la guerre d'Archidamos, 14.1.06 A.

Conditions de victoire

Ne marquez pas de bonus de faction dirigeante, de géographie ou d'économie. La cité-état avec le plus d'honneur gagne le scénario et la faction du camp vainqueur avec le plus d'honneur gagne la partie.

B. Mort de Brasidas et de Cléon

Durée du jeu : C'est un scénario de bataille d'un seul théâtre. Il est destiné à des fins d'apprentissage et d'illustration historique.

Théâtre d'Amphipolis (12).

Athènes

A2xL, D1xL, D1xB, 6 stratèges

Sparte

P4xL, 9 stratèges

Retournez une carte de bataille pour les deux camps ; le vainqueur de la bataille terrestre gagne le scénario, sinon c'est un match nul.

14.1.08 Tour 8 : 418, 417, 416, 415, 415, 414, 413

A. La guerre en temps de paix

Durée du jeu : Ce scénario est d'une durée d'un tour.

Utilisez la séquence de jeu normale.

Utilisez la mise en place du scénario principal pour le tour 8.

Ce scénario utilise toute la carte.

Athènes

Faction dirigeante : Démagogues, Assemblée neutre, pion personnage noir (Alcibiade), 1 jeton de stratège noir (Navires d'état athéniens)

Sparte

Faction dirigeante : Agiades, Assemblée neutre.

Athènes et Sparte sont en paix ; tous les joueurs commencent avec 10 honneur.

La guerre perse est terminée, voir 13.2.

Conditions de victoire

Ne marquez pas de bonus de faction dirigeante, de géographie ou d'économie. La cité-état avec le plus d'honneur gagne le scénario et la faction du camp vainqueur avec le plus d'honneur gagne la partie.

B. Bataille de Mantinée

Durée du jeu : C'est un scénario de bataille d'un seul théâtre. Il est destiné à des fins d'apprentissage et d'illustration historique.

Théâtre spartiate (6)

Athènes

Argos : 4xL, A1xL, D3xL, D1xB, 4 stratèges

Sparte

S6xL, S2xB, 8 stratèges

Retournez une carte de bataille pour les deux camps ; le vainqueur de la bataille terrestre gagne le scénario, sinon c'est un match nul.

C. Expédition en Sicile

Durée du jeu : C'est un scénario de bataille d'un seul théâtre. Il est destiné à des fins d'apprentissage.

Théâtre de Sicile (1)

Athènes

A3xN, A2xL, D1xL, D1xB, 4 stratèges

Sparte

P4xN, P3xL, P2xB, 8 stratèges

Retournez une carte de bataille pour les deux camps ; le vainqueur d'abord de la bataille terrestre, puis de la bataille navale gagne le scénario, sinon c'est un match nul.

14.1.09 Tour 9 : 412, 411, 410, 409, 409, 408, 407

A : La guerre en mer Égée

Scénario d'apprentissage de théâtre

Durée du jeu : Commencez ce scénario avec la phase de théâtre. Toutes les phases précédentes sont ignorées pour ce scénario.

Ce scénario n'utilise que les théâtres de Sparte (6) et d'Athènes (7), plus ceux numérotés 13 à 19 (Hellespont, Ionie, Lesbos, Chios, Samos, Cyclades, Sporades du sud). La Perse a le pion personnage d'Alcibiade à cet endroit avec 2 bases perses. Utilisez la configuration du tour 9 du scénario principal. Les affaires ne peuvent être placées que sur ces théâtres ; ignorez le reste de la carte.

L'ordre d'honneur est Aristocrates, Agiades, Démagogues et Eurypontides.

Les aristocrates et les agiades sont les factions dirigeantes. Alcibiade *N'*est *PAS* à Athènes, il est en Perse. Chaque faction commence par 10 honneur.

Athènes

Faction dirigeante : Aristocrates, avec 12 jetons de stratège, 3 affaires militaires, 1 de Ligue plus 1 marqueur Rumeur.

Les démagogues ont 12 jetons de stratège, 2 affaires militaires, 1 de Ligue, 1 diplomatique et 1 marqueur Rumeur.

Sparte

Faction dirigeante : Agiades, disposant de 12 jetons de stratège, 3 affaires militaires, 1 de ligue plus 1 marqueur Rumeur.

Les eurypontides ont 12 jetons de stratège, 2 affaires militaires et 2 diplomatiques plus 1 marqueur Rumeur.

Instructions spéciales

Suivre une phase normale de théâtre et déterminer ensuite le vainqueur en fonction du score d'honneur final. Placer tous les marqueurs d'honneur sur 10. Le camp avec le plus d'honneur gagne.

B. La bataille de Cyzique

Durée du jeu : C'est un scénario de bataille sur un seul théâtre. Il est destiné à des fins d'apprentissage.

Théâtre de l'Hellespont (13)

Athènes

A3xN, 8 stratège, Stratège des Navires d'état athéniens

Sparte

P4xN, 2 stratège

Retournez une carte de bataille pour les deux camps ; le vainqueur de la bataille navale gagne le scénario, sinon c'est match nul.

C. Le Renversement de la tendance

Durée du jeu : Ce scénario est d'une durée d'un tour. Utilisez la séquence de jeu normale.

Utilisez la mise en place du scénario principal pour le tour 9.

Ce scénario utilise toute la carte.

Athènes

Faction dirigeante : Aristocrates, Assemblée neutre, 1 jeton de stratège noir (Navires d'état athéniens)

Sparte

Faction dirigeante : Agiades, Assemblée neutre

Athènes et Sparte sont en guerre ; tous les joueurs commencent avec 10 honneur.

Paix de Callias, voir 13.2. Pion personnage noir (Alcibiade) en Perse.

Conditions de victoire

Ne marquez pas de bonus de faction dirigeante, de géographie ou d'économie. La cité-état avec le plus d'honneur gagne le scénario et la faction du camp vainqueur avec le plus d'honneur gagne la partie.

14.1.10 Tour 10 : 406, 405, 404, 404, 403, 402, 401

A. La chute de l'empire athénien

Durée du jeu : Ce scénario est d'une durée d'un tour. Utilisez la séquence de jeu normale.

La carte Aristophane est automatiquement "Les Grenouilles" B.

Utilisez le scénario principal pour le tour 10.

Ce scénario utilise toute la carte.

Athènes

Faction dirigeante : Aristocrates, Assemblée neutre, 1 jeton de stratège noir (Navires d'état athéniens)

Sparte

Faction dirigeante : Agiades, Assemblée neutre

Athènes et Sparte sont en guerre ; tous les joueurs commencent avec 10 honneur.

Alcibiade est en Perse.

La guerre perse est terminée, voir 13.2.

Règles spéciales du scénario

1. Les athéniens et les spartiates ne peuvent pas construire de bases ou d'unités cité-état pendant ce scénario. Les deux camps peuvent construire et déployer des bases et des unités de ligue.

2. Retirer 8 jetons de stratège de la réserve des deux camps.

3. Si la paix se produit, le scénario continue, mais avec les restrictions normales pour la paix.

Note de jeu : Il n'est généralement pas à l'avantage de Sparte de déclarer la paix car vous pouvez avoir besoin de la flotte spartiate en Ionie pour conclure l'affaire de l'Hellespont.

Note de conception : *Ce scénario est très intéressant car il vous donne un aperçu de la fin de la guerre. La victoire de Lysandre à la bataille d'Aegos Potamos a détruit la marine athénienne. Cela a permis à Sparte de couper l'approvisionnement en céréales d'Athènes et d'entamer un siège qui a abouti à la reddition d'Athènes. L'incapacité des principaux protagonistes à constituer des forces est une application de la règle 14.43, les ravages de la guerre.*

Conditions de victoire

Si Sparte contrôle le théâtre d'Hellespont à la fin du scénario, elle gagne et la faction de Sparte avec le plus d'honneur gagne, et en cas d'égalité, la faction dirigeante gagne. Si ce n'est pas le cas, alors ne marquez pas de bonus de faction dirigeante, de géographie ou d'économie. La cité-état avec le plus d'honneur gagne le scénario et la faction du camp vainqueur avec le plus d'honneur gagne la partie.

B. La bataille des Arginuses

Durée du jeu : C'est un scénario de bataille sur un seul théâtre. Il est destiné à des fins d'apprentissage.

Théâtre de Lesbos (15)

Athènes

A3xN, 8 stratèges, stratège des navires d'état athéniens

Sparte

P6xN, 8 stratèges

Retournez une carte de bataille pour les deux camps ; le vainqueur de la bataille navale gagne le scénario, sinon c'est un match nul.

C. La bataille de Notion

Durée du jeu : C'est un scénario de bataille sur un seul théâtre. Il est destiné à des fins d'apprentissage.

Théâtre de Chios (16)

Athènes

A3xN, 2 stratèges, stratège des navires d'état athéniens

Sparte

P4xN, 9 stratèges

Retournez une carte de bataille pour les deux camps ; le vainqueur de la bataille navale gagne le scénario, sinon c'est un match nul.

D. La bataille d'Aegos Potamos

Durée du jeu : C'est un scénario de bataille sur un seul théâtre. Il est destiné à des fins d'apprentissage.

Théâtre d'Hellespont (13)

Athènes

A3xN, 2 stratèges, stratège des navires d'état athéniens

Sparte

P4xN, 8 stratèges

Retournez une carte de bataille pour les deux camps ; le vainqueur de la bataille navale gagne le scénario, sinon c'est un match nul.

14.1.11 Tables de mise en place du scénario principal de Thucydide

Les tables de mise en place du scénario principal sont utilisées pour tous les scénarios d'un seul tour de jeu ou les scénarios plus longs. Chaque scénario désigne un tour de jeu d'installation. Chaque camp croise la colonne Tour avec un théâtre et place les pièces indiquées sur la carte à cet endroit.

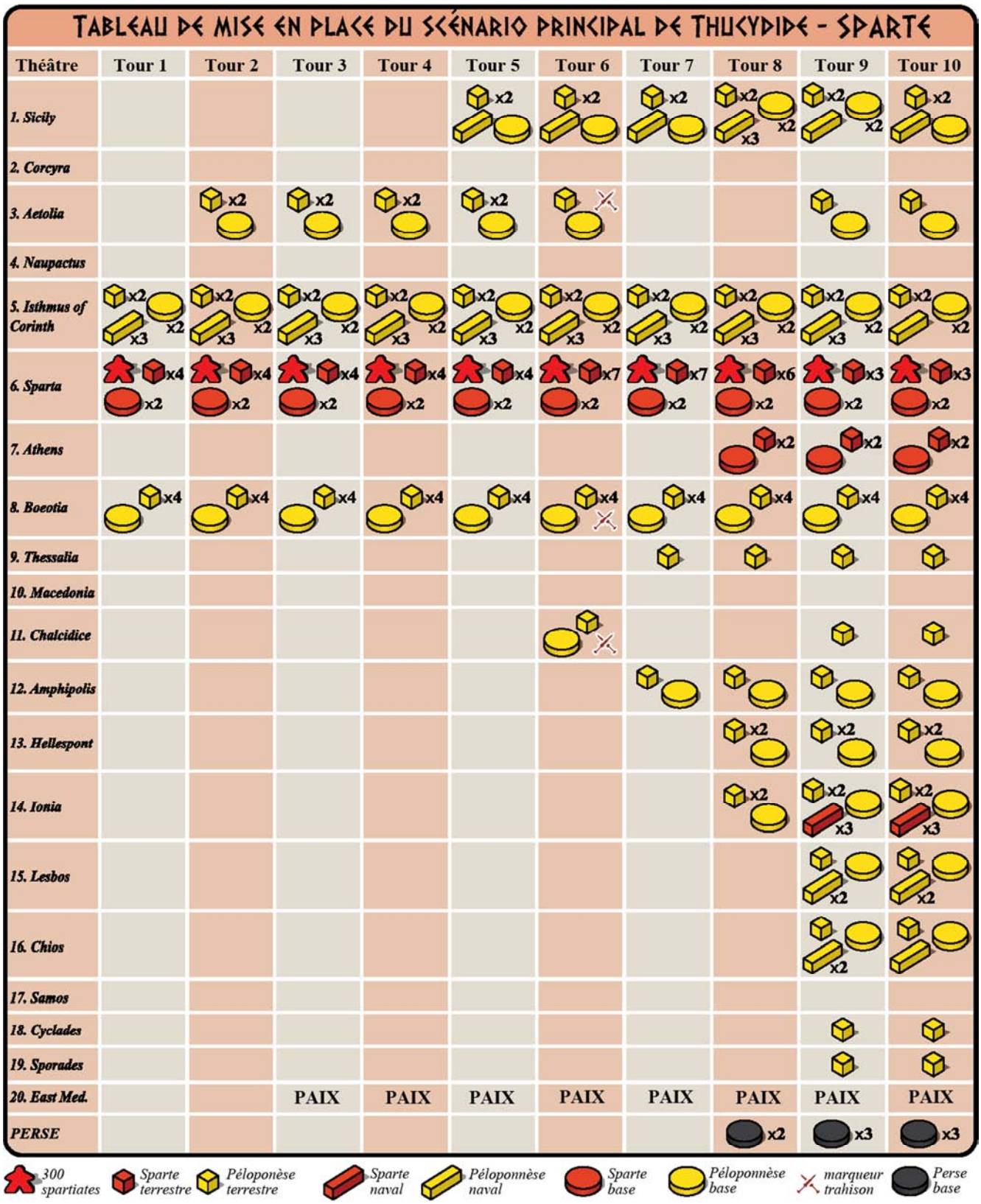


TABLEAU DE MISE EN PLACE DU SCÉNARIO PRINCIPAL DE THUCYDIDE - ATHENES

Théâtre	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8	Tour 9	Tour 10
1. Sicily										
2. Corcyra						x2	x2			
3. Aetolia							x2	x2		
4. Naupactus										
5. Isthmus of Corinth										
6. Sparta								x4		
7. Athens	x2 x6 x2	x4 x4 x2	x4 x4 x2	x4 x4 x2	x4 x4 x2	x6 x6 x2	x4 x4 x2	x4 x3 x2	x2 x2 x2	x2 x2
8. Boeotia										
9. Thessalia						x2				
10. Macedonia										
11. Chalcidice							x2			
12. Amphipolis										
13. Hellespont										x2
14. Ionia								x2		
15. Lesbos										
16. Chios										
17. Samos									x2 x3 x2	x2 x2
18. Cyclades										
19. Sporades										
20. East Med.			PAIX	PAIX	PAIX	PAIX	PAIX	PAIX	PAIX	PAIX
PERSE										

Athènes terrestre — *Ligue de Délos terrestre* — *Argos terrestre* — *Athènes naval* — *Ligue de Délos naval* — *Athènes base* — *Ligue de Délos base*

14.2 Pentecontaétie ; 1ère guerre du Péloponnèse

Durée du jeu : La partie commence au tour 1 et dure entre 3 à 5 tours (cf. 14.24).

14.21 Mise en place de l'écran

Athènes

Faction dirigeante : Aristocrates, Assemblée neutre, pion personnage noir (Alcibiade), 1 jeton de stratège noir (Navires d'état athéniens)

Sparte

Faction dirigeante : Agiades, Assemblée neutre

Athènes et Sparte sont en paix ; tous les joueurs commencent avec 10 honneur ;

La guerre perse est active, voir 13.2.

14.22 Mise en place des pions

Utilisez la mise en place du tour 1 du tableau de mise en place du scénario principal, 14.1.11.

14.23 Règles du scénario

Guerre perse : voir Perse, 13.0.

Optionnel : Voir 14.43.

14.24 Fin du scénario

Le scénario se termine au tour 3, 4 ou 5 immédiatement pendant le segment des affaires politiques si la paix est déclarée, si une victoire automatique a eu lieu, ou si c'est la phase de fin du tour 5.

14.3 Seconde guerre du Péloponnèse

Durée du jeu : La partie commence au tour 6 et dure entre 3 à 5 tours (cf. 14.34).

14.31 Ecrans des cités

Athènes

Faction dirigeante : Aristocrates, Assemblée : Aristocrates, pion personnage noir (Alcibiade), Jeton de stratège noir (Navires d'état athéniens)

Sparte

Faction dirigeante : Eurypontides, Assemblée neutre

Athènes et Sparte sont en paix ; tous les joueurs commencent avec 10 honneur.

Paix de Callias : La guerre perse est terminée, voir 13.2.

La phase de tirage de cartes est modifiée comme suit :

Eurypontides : Carte 37, distribuez 8 cartes au hasard.

Agiades : Carte 34, distribuez 8 cartes au hasard.

Les deux factions athéniennes reçoivent 9 cartes au hasard.

14.32 Mise en place des pions

Utilisez la mise en place du tour 6 du tableau de mise en place du scénario principal, voir 14.1.11.

14.33 Règles du scénario

Optionnel : Utilisez 14.43.

14.34 Fin du scénario

Le scénario se termine au tour 8, 9 ou 10 immédiatement pendant le segment des affaires politiques si la paix est déclarée, si une victoire automatique a eu lieu, ou si c'est la phase de fin du tour 10.

14.4 Le suicide de la Grèce : 460 - 400 av. J.C.

Scénario de campagne

Durée du jeu : La partie commence au tour 1 et dure entre 8 à 10 tours (voir 14.44).

14.41 Configuration de l'écran de cité et des pions

Utiliser la 1ère guerre du Péloponnèse, cf. 14.2.

14.42 Installation de la pièce

Utiliser la mise en place du tour 1 du tableau de mise en place du scénario principal, 14.1.11.

14.43 Règles du scénario

Ravages de guerre

A. La peste : Toutes les unités perdues à cause de la peste (des deux camps) sont définitivement retirées du jeu.

B. Désastre militaire : Lors d'une bataille terrestre pour chaque groupe de 2 unités terrestres amies éliminées (arrondi à l'inférieur), l'une d'elles est définitivement retirée du jeu ; au choix de l'ennemi. Dans une bataille navale pour chaque groupe de 2 unités navales amies éliminées (arrondi à l'inférieur), une est définitivement retirée du jeu ; au choix de l'ennemi.

C. Au fond du tonneau : Athènes et Sparte ne peuvent pas voir leur réserve de forces réduite à moins de 2 unités terrestres et 2 unités navales. Les ligues de Délos et du Péloponnèse ne peuvent pas voir leurs réserves de forces réduites en dessous de 8 unités terrestres et 4 unités navales.

D. Perte de leadership : À la fin de chaque tour de jeu où la guerre a été déclarée, les deux camps retirent du jeu 1 jeton de stratège de leur réserve.

Note de conception : *La 2ème guerre du Péloponnèse a eu un impact profond sur la population. Alors que la guerre entrait dans sa troisième décennie, les principaux protagonistes avaient vu leurs hommes d'âge militaire réduits de plus de 65%. Pour les athéniens, les pertes de l'expédition sicilienne furent pour la plupart des citoyens athéniens, ce qui a eu un effet profond sur leurs actifs d'hoplites et de rameurs. Avec l'accord des joueurs, cette règle peut être utilisée dans les scénarios plus courts. Je ne l'ai pas inclus dans les scénarios plus courts car il n'a généralement pas d'impact significatif en raison de la durée plus courte du jeu.*

14.44 Fin du scénario

Le scénario se termine au tour 7, 8, 9 ou 10 immédiatement pendant le segment des affaires politiques si la paix est déclarée, si une victoire automatique a eu lieu, ou si c'est la phase de fin du tour 10.

15.0 Règles en solitaire et < 4 joueurs

Périclès peut être joué avec moins de quatre humains selon les règles suivantes. Les processus de décision non humains sont connus sous le nom de Phormio. Au cours d'une session donnée, vous pouvez jouer avec un, deux ou trois groupes de décision de la faction Phormio en parallèle, selon le nombre d'humains présents. Les règles devraient couvrir toutes les situations que j'ai pu concevoir, mais j'ai appris que ce n'est probablement pas le cas, alors lorsque vous arrivez à une bifurcation dans le processus décisionnel, prenez-en une en lançant un dé pour choisir entre deux options.

Note de conception : *Ce n'est pas un programme informatique avec des milliers de lignes de code. Si vous voulez ce genre d'expérience en solo, jouez à un jeu vidéo. Périclès est un jeu de plateau manuel multi joueur avec des règles de solitaire intéressantes pour les joueurs en manque d'adversaires. Si vous recherchez une expérience de compétition tendue avec Périclès, jouez avec des humains. Si vous voulez explorer et vivre une histoire de jeu intéressante, Phormio avec sa stratégie et ses diagrammes de flux de décision devrait remplir l'objectif.*

15.1 Combinaisons Homme-Phormio

15.11 Solitaire

Vous choisissez l'une des quatre factions et Phormio jouera les trois autres camps. Notez que vous pouvez jouer sans humain, mais je ne donne aucune garantie sur ce qui peut arriver.

Note de jeu : Phormio imite dans la mesure du possible les mécanismes qu'un humain utiliserait pour jouer au jeu. Si vous jouez en solitaire et que vous ne voulez pas jouer à toutes les procédures du jeu et que vous voulez juste faire une guerre courte, je vous suggère de tester le mini scénario de la guerre en mer Égée, voir 14.1.09 A ou utiliser les règles en solitaire abrégées appelées Brasidas, 15.9.

15.12 Deux joueurs

A. Chaque joueur prend une faction dans chaque cité-état et les humains jouent le jeu en tirant parti de leur position de chaque camp pour tenter d'obtenir une victoire individuelle. Phormio n'est pas utilisé dans cette variante.

1. En jouant cette variante, un joueur ne peut pas volontairement appeler l'affaire Guerre/Paix avec les deux factions qu'il ou elle contrôle. Dans ce cas, le joueur peut déclarer la guerre tout seul, mais il faut une carte Aristophane ou que l'autre joueur appelle une affaire Guerre/Paix pour créer les conditions de la paix.

2. Une faction de joueur ne peut pas appeler l'ostracisme si sa faction est la faction dirigeante.

B. Les deux joueurs choisissent chacun une faction dans l'une des cités-états (Athènes ou Sparte) et Phormio avec ou sans Brasidas (15.9) joue les deux factions sur l'autre camp.

1. Les joueurs humains devraient débattre des affaires de leur camp avant de débattre des affaires de la faction Phormio, non humaine.

2. Il y a deux façons de jouer dans cette situation. Utilisez soit deux factions Phormio pour le camp non humain, soit les règles de faction en solitaire abrégées Brasidas, voir 15.9.

Note de jeu : L'utilisation de 15.12 A est la plus courte car l'utilisation des graphiques Phormio prend un certain temps à exécuter. Vous constaterez que si vous utilisez la variante 15.12 B, le fait d'avoir les deux joueurs d'un camp et d'utiliser ensuite Brasidas (15.9) est plus rapide que si vous utilisez le système Phormio complet pour les joueurs non humains.

15.13 Trois joueurs

Deux humains prennent des factions dans une cité-état et l'autre humain prend une faction dans la cité-état opposée et utilise Phormio comme sa faction compatriote.

15.14 Handicap d'honneur de Phormio

A. Solitaire : Du camp totalement non humain, chaque faction Phormio commence un scénario avec un bonus d'honneur de +20 au début de chaque scénario. La faction Phormio du camp humain ne reçoit pas ce bonus.

B. Deux joueurs contre Phormio : Chaque faction Phormio commence un scénario avec un bonus d'honneur de +20.

C. Trois joueurs : Chaque faction du camp entièrement humain reçoit un bonus de +5 honneur au début d'un scénario.

Note de jeu : Dans une partie à trois joueurs, il est conseillé qu'un des joueurs adverses applique la décision de la faction Phormio pour l'équipe humain-Phormio.

Note de conception : *J'ai placé le handicap du Phormio au plus haut car une seule défaite majeure peut combler un écart de 20 points. Si vous constatez que vous ne gagnez jamais contre Phormio, suspendez le bonus et ajoutez-en jusqu'à ce que vous trouviez votre point d'équilibre. Si vous constatez que vous n'êtes pas suffisamment mis au défi, doublez le bonus jusqu'à ce que vous perdiez, puis réduisez lentement ce nombre jusqu'à ce que vous sentiez qu'il est équilibré pour votre niveau de compétence.*

15.15 Glossaire des concepts de Phormio

A. SP (Stratégie primaire) : SP est utilisé comme abréviation dans les logigrammes de Phormio. Une stratégie primaire est basée sur la stratégie de théâtre choisie par une cité-état, voir 15.3.

B. Théâtre de SP (Stratégie primaire) : Sur la base du choix de la matrice stratégique, un théâtre de stratégie primaire (SP) est choisi. Toutes les affaires de SP sont placées sur le théâtre de SP dans l'ordre indiqué par la matrice de stratégie primaire.

C. Affaire de SP (Stratégie primaire) : Il s'agit d'une affaire liée à la stratégie primaire de Phormio (SP). Lorsqu'un logigramme indique si une affaire de SP est disponible, pour être placée ou sur un écran, la condition

est remplie si l'affaire est sur sa piste de faction de cité état ou sur la case zéro, que Phormio l'ait choisie ou non. L'objectif est d'obtenir au moins un groupe d'affaires nécessaires sur la piste de faction, puis gagnées dans le débat, puis placées sur le théâtre de SP dans l'ordre indiqué afin que Phormio puisse jouer intelligemment pour réaliser sa stratégie choisie.

Note de jeu : Pour mémoire, j'aime utiliser les marqueurs de couleur des factions pour me rappeler les types et l'ordre des affaires que je dois acquérir pour Phormio.

D. Faisable : Phormio essaie de ne pas faire un mauvais jeu de cartes. Phormio essaie de faire des jeux de cartes qui déplacent les affaires sur sa piste de faction. La formule de faisabilité des cartes tente de calculer si un jeu de cartes particulier a une probabilité raisonnable d'atteindre cet objectif. La formule pour savoir si un jeu de cartes est 'faisable' ou non est de savoir si une valeur de carte plus l'attribut d'affaire moins 2 est suffisante pour déplacer une affaire désignée de son emplacement actuel sur la piste de Phormio. Si rien ne répond à ce critère, alors faites le jeu de carte qui déplace une affaire le plus près de la piste de Phormio pour abaisser le total d'honneur d'éloquence de l'adversaire. C'est souvent ainsi que Phormio choisit une voie inhabituelle et imprévisible. Ce n'est pas un problème, c'est une caractéristique.

E. Choix aléatoire : Il y a deux situations. Si Phormio essaie de choisir au hasard un théâtre, lancez 1d20 pour déterminer le théâtre. Si le résultat est le théâtre de stratégie primaire ou la Méditerranée orientale après la paix de Callias, lancez jusqu'à ce qu'un autre théâtre soit choisi. Dans d'autres circonstances, Phormio essaie de choisir au hasard parmi les options possibles. Assignez les choix correspondants à 1d6 et utilisez le résultat du dé pour faire le choix final.

F. Chemin d'assemblée : Phormio pendant les expéditions militaires déplacera ses unités sur la carte. Phormio déplacera ses unités une à une et prendra un chemin qui permettra à l'unité d'arriver sans entrave à son théâtre de destination. Si cela n'est pas possible, Phormio choisira un chemin qui arrête le moins d'unités pour permettre à une ou plusieurs unités d'arriver à destination. Si cela n'est pas possible, Phormio choisira le chemin qui égalisera le type de force en mouvement dans autant de théâtres que possible sur un chemin vers le théâtre de destination, mais s'arrêtera lorsque l'égalité numérique sera atteinte. Si un mouvement d'unité place cette unité sur un théâtre qu'elle ne peut pas quitter à cause d'un manque de base, l'unité ne tentera pas le mouvement. Une fois toutes les combinaisons possibles épuisées, Phormio se battra. Si vous avez des difficultés à choisir la meilleure option, choisissez au hasard parmi les options.

G. Éviter la mort subite : Si une faction Phormio était placée dans une situation où suivre la logique du logigramme entraînerait une victoire automatique pour l'autre camp, alors ignorez la logique et évitez de laisser cela se produire intentionnellement. Par exemple, si Athènes commence le tour sans une base dans un théâtre de grenier et que pour une raison quelconque les affaires athéniennes gagnées sont placées pour assurer une défaite automatique ou que ne pas conserver suffisamment de jetons de stratège empêche une base de Ligue d'être construite sur un théâtre de grenier, ne laissez pas cela se produire. Placez les affaires où elles peuvent potentiellement empêcher la défaite automatique ou ne dépensez pas les jetons de stratège, indépendamment de ce que les logigrammes indiquent. S'il y a plusieurs façons de résoudre ce problème, faites preuve de jugement ou choisissez au hasard parmi les options.

H. Juridique : Phormio est un honnête robot. Peu importe comment vous interprétez une instruction, Phormio ne violera pas les règles du jeu.

I. Boucle sans fin : Si vous vous trouvez dans l'un des logigrammes et que vos réponses ou votre perception de la réponse aux cases de décision vous font littéralement tourner en rond, changez la réponse de oui à non et trouvez une solution.

Note de jeu : L'équipe a beaucoup testé les diagrammes Phormio et ils sont aussi bons que possible, mais je sais au fond de mon cœur qu'il y a des cas extrêmes que je n'ai pas expérimentés ou prévus. Quand j'ai échoué, utilisez votre bon sens ou lancez un dé pour que le jeu continue d'avancer.

15.2 Segment Aristophane

Ce segment se joue selon les règles normales sans modification.

15.3 Stratégie primaire de Phormio

Avant le segment de boulè, vous devez d'abord déterminer ce que chaque faction Phormio va utiliser comme stratégie primaire. Il y a une table de stratégie de cité-état pour chaque camp. Prenez la table de stratégie appropriée et en commençant par le haut, trouvez la stratégie la plus prioritaire qui s'applique à la situation sur la carte. Lancez un dé à six faces, si le résultat est de 1 à 5, cela devient la stratégie primaire de Phormio. Si vous obtenez un 6, passez à la stratégie suivante et relancez le dé. Si vous arrivez à la dernière stratégie, c'est automatiquement la stratégie primaire de Phormio.

Note de jeu : Si une stratégie qui empêcherait Phormio de perdre le jeu est la stratégie la plus prioritaire, ne jetez pas le dé et ne passez potentiellement pas la stratégie, utilisez simplement la stratégie. Par exemple, un Phormio d'Athènes a une stratégie hautement prioritaire pour éviter de perdre le jeu en raison d'un manque de base sur un théâtre de grenier. Si ce problème devient une option, ne jetez pas le dé et ne risquez pas de perdre le jeu, utilisez simplement cette stratégie.

Lorsque Phormio représente les deux factions d'un camp, la faction dirigeante prend la stratégie la plus prioritaire qui s'applique, puis la faction d'opposition contourne le choix de la faction dirigeante et continue le diagramme jusqu'à la stratégie applicable suivante comme son choix stratégique primaire.

Note de jeu : Chaque faction de Phormio du même camp choisira toujours une stratégie primaire différente à moins que ce ne soit le dernier choix, auquel cas elles choisiront des théâtres différents. Dans le cas très improbable où chaque faction Phormio arrive alors au dernier choix possible et seulement alors elles utiliseront la même stratégie primaire.

15.31 Description et mise en œuvre des tables de stratégie

A. Chaque cité-état a sa propre table de stratégie. Les deux premières colonnes de chaque table décrivent globalement les conditions et le titre de la stratégie.

Exemple : *Sur la matrice stratégique du Phormio d'Athènes, la première priorité stratégique est la condition de la contestation ou non de l'espace d'Athènes. S'il y a des unités spartiates dans l'espace d'Athènes, alors cette stratégie est la priorité absolue. Si Athènes contrôle le théâtre d'Athènes (pas d'unités spartiates), cette stratégie est ignorée et vous passez à la stratégie des greniers et voyez si elle s'applique ou non et ainsi de suite jusqu'à ce que vous en trouviez une dont les conditions sont remplies. Une fois que vous avez trouvé une condition de stratégie qui s'applique, n'oubliez pas de lancer un 1d6 pour déterminer si vous utilisez cette stratégie (résultat de 1 à 5) ou si vous sautez et passez au suivant (résultat de 6).*

B. La colonne des affaires est rédigée par ordre de priorité, de haut en bas. La table de stratégie désigne habituellement deux ou trois affaires pour une stratégie donnée. Phormio veut gagner ces questions afin de mettre en œuvre sa stratégie primaire. Phormio choisira ces affaires, avant de faire des choix basés sur les cartes politiques que la faction a reçu. L'intention et l'objectif sont que Phormio tente de gagner ces affaires au cours du débat de l'assemblée et il ne se tournera pas vers d'autres choix tant que les affaires indiquées ne seront pas sur la bonne voie pour sa faction. Pendant le segment de boulè, il est tout à fait possible que, par hasard, la carte Aristophane ait placé l'une des affaires nécessaires sur la piste de faction de Phormio ; dans ce cas, Phormio considère que cette question a gagné pour le moment et passe à la prochaine affaire prioritaire sur la liste ou au hasard sur la base de ses cartes.

Exemple : *Encore une fois sur la matrice de stratégie d'Athènes, si en raison d'une carte Aristophane la "volonté de l'assemblée : construire ou convertir une base" est l'événement et que cette stratégie est choisie, alors Phormio est chargé de gagner par ordre de priorité une affaire militaire, de ligue et d'oracle. Si la carte Aristophane avait mis l'affaire de ligue sur la piste des factions de Phormio, alors l'ordre de priorité pour choisir les affaires serait militaire puis oracle.*

C. Théâtre : Selon la stratégie choisie, il peut y avoir plusieurs théâtres qui répondent aux conditions de la stratégie. Dans ce cas, les théâtres sont classés de la plus haute à la plus basse priorité. Choisir le théâtre de la plus haute priorité qui répond aux conditions de la stratégie primaire.

Exemple : *Sur la matrice stratégique d'Athènes, la stratégie de contrôle des points de passage navals est choisie si les théâtres Naupacte, Hellespont ou Corcyre sont contestés. Si Naupacte et Corcyre sont tous les deux contestés, alors Naupacte est le théâtre de stratégie primaire puisque la liste est par ordre de priorité.*

D. Le théâtre, l'ordre d'affaire et les notes de mise en œuvre de l'affaire s'appliquent tous au segment de théâtre et sont décrits dans les sections ci-dessous. En règle générale, l'ordre de priorité pour le choix des affaires est inversé lorsque vous les placez pendant le segment de théâtre, car le jeu utilise une file d'attente DEPS (Dernier arrivé, premier sorti), donc l'affaire la plus prioritaire doit être placée en dernier pour être résolue en premier.

E. Habituellement, les affaires SP sont placées sur le théâtre de stratégie primaire, mais notez qu'il y a des moments où une affaire militaire est placée sur le théâtre de la cité-état de Phormio, habituellement pour construire des forces supplémentaires qui pourraient être utilisées à l'appui du théâtre de stratégie primaire.

Note importante : Dans *tous* les cas, la matrice stratégique a préséance sur les diagrammes de décision lorsqu'ils ne sont pas d'accord.

15.4 Tirage des cartes et segment de boulè

Note de jeu : Vous pouvez remplacer cette section et 15.5 par la procédure Brasidas, 15.9.

15.41 Logigramme du segment de boulè Phormio

Utilisez ce logigramme pour les choix d'affaires de Phormio. Les règles normales du segment de boulè sont utilisées ; le graphique ne fait que les choix de faction. Vous commencez toujours par choisir la stratégie primaire qui indique quelles affaires sont des affaires SP (voir 15.15 C). Si c'est fait, alors allez au losange de décision "Début".

A. "Y-a-t-il une affaire SP disponible ?" signifie qu'il y a une affaire non désignée du type requis qui n'est pas encore sur la piste de faction de la cité-état. Elle peut être sur la piste d'une des factions ou sur la case des affaires.

B. Un autre losange de décision demande "Est-ce que toutes les affaires SP sont sur la piste de faction ?" Peu importe qui a choisi l'affaire, si toutes les affaires SP sont sur la piste de faction sur la case des affaires - ou du côté de l'une ou l'autre des factions sur la piste - la réponse est oui ; sinon, c'est non.

C. "Toutes les affaires de boulè sont-elles choisies ?" est basé sur la question de savoir si ce camp a choisi le nombre d'affaires requis selon les règles, la faction dirigeante en choisit 4 au total et la faction d'opposition en choisit 3 au total.

15.42 Main Phormio de neuf cartes

Les factions Phormio ne jouent pas avec un entourage, mais elles jouent toujours avec une main de neuf cartes. Les trois cartes inutilisées sont automatiquement défaussées au tour suivant. Chaque faction Phormio reçoit une main de neuf cartes politiques à chaque tour.

15.43 Phormio a des otages

Si Phormio a des otages disponibles, il fait l'une des choses suivantes dans l'ordre de priorité :

A. Si la carte Aristophane a placé l'affaire Guerre/Paix sur la piste de l'adversaire, Phormio n'utilise pas les otages et les garde.

B. Si c'est la paix, Phormio n'utilise pas les otages et les garde.

C. Si c'est la guerre et si la cité-état Phormio perd ou fait match nul, Phormio utilisera ses otages pour mettre en jeu l'affaire Guerre/Paix.

D. Si c'est la guerre et si la cité-état de Phormio gagne ou fait match nul, Phormio n'utilisera pas les otages et les gardera.

15.5 Procédure de débat d'assemblée

Note de jeu : Vous pouvez remplacer cette section et 15.4 par la procédure Brasidas, 15.9.

15.51 Utiliser le logigramme du segment d'assemblée de Phormio

A. Chaque fois qu'un débat a lieu, commencez par le losange de décision "Début". Si ce n'est pas le choix d'affaire de Phormio, la réponse est non. Si c'est au tour de Phormio de désigner l'affaire du débat, la réponse est oui.

B. "Est-ce que toutes les affaires SP requises pour la stratégie sur la piste de Phormio" signifient que le nombre et le type des affaires SP que Phormio est chargé de gagner sont toutes sur une ou plusieurs cases de la piste de faction de Phormio. Une fois que Phormio a gagné le nombre et le type nécessaires d'affaires, la réponse est oui ; sinon, la réponse est non. Il est possible que cette réponse change au cours des débats, car une affaire qui était pendant un certain temps sur la piste d'assemblée de Phormio a peut-être été déplacée et Phormio devra par la suite s'engager à nouveau sur cette affaire pour la reprendre.

***Exemple** : Phormio est chargé de gagner une affaire militaire, de ligue et d'oracle. Une fois que Phormio a une affaire militaire et de ligue sur sa piste d'assemblée, le fait qu'il y a d'autres affaires militaires et de ligue à débattre n'empêche pas Phormio de s'attaquer à l'affaire d'oracle.*

C. Une fois que toutes les affaires SP de Phormio sont sur sa piste, il vérifiera si l'autre faction essaie de gagner l'affaire d'ostracisme et les circonstances de l'affaire Guerre/Paix. Les réponses oui et non sont basées sur ces circonstances potentielles.

D. Habituellement, d'ici la troisième série de débats, Phormio n'aura plus d'affaires SP dont il aura besoin ou qui détermineront qu'il n'est plus possible de débattre de ces affaires. Une fois que cela se produit, Phormio va essayer de jouer sa carte la plus forte, qu'elle soit ou non alignée sur une affaire (le bonus d'affaire s'applique) qui puisse potentiellement avancer sur sa piste de faction. Si aucune affaire ne répond à ce critère, alors Phormio va essayer de déplacer l'affaire de la valeur la plus basse, la plus proche afin de réduire la valeur d'éloquence de son compatriote.

Note de jeu : La notion de ce qui est faisable sera dans certains cas, fastidieuse à déterminer. Mon conseil est de vous épargner le temps et la douleur mentale et de choisir au hasard parmi des choix raisonnables ou, mieux encore, de choisir ce que vous auriez choisi. Je vous ai donné une formule simple qui offre une orientation quantitative. Cependant, c'est là que toutes les questions relatives aux règles sont susceptibles de se poser, car les gens veulent savoir s'il s'agit de la combinaison carte/affaire la plus réalisable ou d'une foule de situations complexes que la conception crée à dessein. N'oubliez pas que la règle dans tous les cas où vous n'êtes pas sûr entre deux ou trois options est de rendre aléatoire le choix. À l'occasion, cela créera des décisions loin d'être parfaites, mais ce sont souvent des décisions plus intéressantes.

15.52 Carte Chef de faction

Selon le logigramme, Phormio utilisera sa carte de chef de faction si l'ostracisme ou Guerre/Paix (dans certaines circonstances) est débattue et si c'est sa carte la plus forte contre cette affaire. Si les circonstances indiquées ne se produisent pas, la faction Phormio n'utilisera pas sa carte de chef de faction, mais la conservera pour le segment de plateau stratégique. Phormio n'utilisera jamais l'option conseillers, à moins que vous n'outrepassiez ses actions.

15.53 Les jetons de stratège de Phormio

Selon les règles normales, Phormio accumule des jetons de stratège à l'aide du jeu de cartes politiques alignées sur l'affaire débattue et à partir de la carte jouée pendant le segment de plateau stratégique, qui est généralement la carte du chef de faction. Phormio tente habituellement d'aligner sa carte la plus forte sur l'affaire débattue. Quand il y a un choix entre deux cartes de force égale, la carte qui rapporte le plus de jetons de stratège gagne l'égalité. Par conséquent, Phormio au cours du débat devrait recevoir sa juste part des jetons de stratège disponibles.

15.6 Phase de théâtre

15.61 Placement d'affaire de théâtre

Utilisez le logigramme de placement d'affaire de théâtre de Phormio. Gardez à l'esprit 15.15 G, éviter la mort subite.

Note importante : Dans *tous* les cas, la matrice stratégique a préséance sur les diagrammes de décision lorsqu'ils ne sont pas d'accord.

A. Chaque fois que c'est au tour de Phormio de placer l'une de ses affaires, examinez d'abord la matrice stratégique pour voir si elle a une autre instruction qui commence dans la case "Début" de la matrice de décision. Si toutes les affaires de Phormio ont été placées, la réponse est oui et il passe. Si Phormio a un ou plusieurs marqueurs d'affaires/rumeurs à placer, la réponse est non.

B. Si Phormio a un ou plusieurs marqueurs de rumeurs disponibles, il les placera à chaque trois chances qu'il a de placer une affaire. S'il y a une file d'attente de théâtre qui a une affaire ennemie en haut, il place son marqueur Rumeur sur cette file. Dans le cas probable où il y a plus d'un théâtre qui répond à cette condition, déterminez aléatoirement l'endroit où il est placé. S'il n'y a pas de théâtres qui remplissent cette condition, alors choisissez le théâtre au hasard (1d20).

C. L'objectif principal de Phormio est d'intégrer les affaires SP à l'emplacement et dans l'ordre spécifié sur sa matrice stratégique. Toutes les affaires SP ne sont pas placées sur le théâtre SP, mais dans de nombreux cas, elles sont placées là où elles peuvent être utilisées pour constituer des forces qui culmineront en une expédition militaire sur le théâtre SP. Lisez et suivez les instructions de la matrice stratégique. Dans l'éventualité où Phormio n'aurait pas obtenu toutes les affaires nécessaires, suivez les instructions pour les affaires auxquelles vous devez renoncer dans le placement. En cas de doute, placez les affaires disponibles sur le théâtre SP dans l'ordre indiqué.

D. Phormio remportera parfois une ou deux affaires de Ligue supplémentaires qui ne sont pas requises par la stratégie SP. Dans ce cas, le logigramme de décision tente de placer l'affaire de Ligue là où elle peut construire des forces pour protéger une base non couverte, sinon elle tente de construire une base de la Ligue sur un théâtre contrôlé qui contient uniquement des unités militaires amies. Si

aucune de ces situations ne s'applique, alors placez-la à un endroit où elle peut retirer un marqueur de trahison. Chaque théâtre sur la carte (la Perse n'est pas un théâtre) est numéroté de 1 à 20. Lorsque vous avez besoin de choisir aléatoirement un théâtre, lancez un 1d20 et placez l'affaire sur le théâtre dont le numéro correspond au résultat du dé.

Note de jeu : Phormio fera souvent des choses intéressantes et fera parfois des choses qui ne pourront pas être accomplies avec ses affaires restantes. C'est pourquoi Phormio reçoit un bonus d'honneur au début du scénario en compensation. Si vous jouez en solitaire, n'hésitez pas à choisir le théâtre secondaire ou à le laisser au destin (1d20).

15.62 Résolution d'affaire

Les affaires sont révélées selon l'ordre d'honneur. Quand c'est au tour d'une faction de Phormio de choisir, elle utilise le tableau de décision d'affaire de théâtre Phormio pour voir quelles affaires seront choisies. Le logigramme ne fait que suivre les règles, sans priorité particulière, si ce n'est de jouer légalement. Une fois qu'une affaire est révélée et que Phormio est le propriétaire de l'affaire, suivez le logigramme qui s'applique à l'affaire indiquée.

Remarque importante : Dans tous les cas, vous utilisez les diagrammes de décision pour guider les décisions, mais parfois la matrice stratégique donne des instructions spécifiques qui contredisent les logigrammes de décision. Dans tous les cas, les instructions spécifiques de la matrice stratégique ont la priorité sur les logigrammes.

A. Si une affaire diplomatique est résolue par Phormio, utilisez le logigramme de l'affaire diplomatique. Examinez la matrice stratégique pour voir si elle contient des instructions qui l'emportent sur le logigramme.

Note de jeu : Phormio essaie de déterminer s'il a besoin d'enregistrer les jetons de stratège pour une affaire militaire qui reste à résoudre. Sinon, selon les conditions du théâtre, Phormio tentera soit de convertir une base ennemie, soit de construire une base sur un théâtre neutre.

B. Si une affaire d'oracle est résolue par Phormio, utilisez le logigramme Affaire d'oracle.

Note de jeu : Sans l'aide de la matrice stratégique, Phormio choisit généralement de recevoir le bonus d'honneur.

C. Si une affaire de ligue est résolue par Phormio, utilisez le logigramme Affaire de ligue.

Note de jeu : Quand Phormio n'est pas dirigé par la matrice stratégique avec une instruction spécifique, il tente habituellement de constituer des forces pour une expédition militaire à venir, sinon il essaie de faire quelque chose d'utile comme construire une base ou enlever une trahison. Les humains doivent être conscients de combien de jetons de stratège sont disponibles pour les besoins futurs associés à la stratégie primaire et ne pas laisser les instructions mettre à court de jetons Phormio.

D. Si une affaire militaire est résolue par Phormio, utilisez le logigramme Affaire militaire. Si la condition en cours est la paix, n'exécutez aucun mouvement illégal. Utilisez spécifiquement les unités de la Ligue pour remplacer les unités de la cité-état qui ne peuvent pas entrer légalement sur un théâtre. Gardez à l'esprit 15.15 G, éviter la mort subite ; réservez spécifiquement les jetons de stratège pour construire une base critique au lieu d'un engagement supplémentaire pour une expédition militaire.

Note importante : Lors de l'assemblée d'unités des théâtres qui ont une file d'attente de théâtre, maintenez au moins une unité par base alignée sur le type de théâtre (terrestre ou naval). Lorsque vous avez le choix de violer cette restriction ou d'assembler moins d'unités que ce qui est permis, assemblez moins d'unités.

Note de jeu : Phormio essaie souvent de mener une série d'affaires de soutien pour mettre en place une expédition militaire sur son théâtre de stratégie primaire. Si cela doit engendrer une bataille, Phormio enverra un effort maximum. Si la résolution de l'affaire militaire ne permet pas d'aboutir à une bataille, regardez le nombre de jetons de stratège disponibles s'il y a une affaire de ligue ou militaire non encore résolue qui exigerait des ressources. J'ai fait de mon mieux pour créer une logique pour les principales situations que vous rencontrerez, mais il y aura d'autres moments où vous devrez prendre une décision sur la meilleure utilisation de cette ressource limitée, donc, encore une fois, en cas de doute, choisissez au hasard parmi les deux meilleurs choix.

E. Lorsque Phormio est le général en chef d'une expédition militaire, il utilise le logigramme de l'expédition militaire du général en chef Phormio pour résoudre l'affaire.

F. Si Phormio est le général en chef et si c'est la faction dirigeante athénienne, il engagera le stratège "Navires d'état" le plus tôt possible.

Note de jeu : Phormio essaie de gagner la bataille, donc il va tout faire pour rassembler la plus grande force possible et frapper aussi fort que possible. Parfois, il va se lancer dans une bataille qu'il ne peut pas gagner. Bienvenue dans la guerre du Péloponnèse où tout ne se passe pas comme prévu ; il suffit de demander aux spartiates ce qu'il en est de Pylos.

Note de conception : *C'est pourquoi dans un jeu à trois joueurs, l'équipe humaine reçoit un bonus d'honneur en compensation.*

15.63 Honneur de stratège

A la fin de la phase de théâtre, une faction Phormio échangera les jetons en surplus (par groupe de quatre) contre de l'honneur.

Note de conception : *Je veux établir des attentes, j'ai fait de mon mieux pour couvrir les situations de base que vous rencontrerez tactiquement pour résoudre une affaire contrôlée par Phormio. Je ne peux pas écrire des instructions pour les millions de combinaisons possibles de la position du plateau de jeu, de l'affaire, des forces ennemies et de la situation de jeu globale qui optimisera la performance des robots. Faites ce que la table de stratégie vous demande de faire et n'essayez pas de trop réfléchir aux instructions simples. Lorsque, pour une raison quelconque, rien n'a de sens pour vous, jetez un dé pour résoudre tout choix raisonnable. Rappelez-vous qu'il s'agit d'un jeu manuel et si vous jouez en solitaire, le but de ces instructions est de vous donner un cadre pour avoir du plaisir à explorer la conception quand personne n'est là.*

15.64 Bataille

A ce stade, toutes les forces disponibles sont présentes dans la bataille. Utilisez toutes les règles et procédures normales de résolution de bataille.

A. Si Phormio perd, appliquez les pertes, puis si possible éliminez le nombre maximum d'unités ennemies possibles en fonction de leur force.

B. Si Phormio gagne, éliminez les unités athéniennes ou spartiates en priorité pour gagner des otages et une fois cela accompli, éliminez le nombre maximum d'unités ennemies – et non de force – avec le reste.

C. Si Phormio gagne et a une force combinée égale ou supérieure dans la bataille optionnelle suivante (navale sur un théâtre terrestre ou terrestre sur un théâtre naval) alors menez cette bataille. Si ce n'est pas le cas, aucune autre bataille n'est livrée et l'affaire militaire est résolue. S'il s'agit d'une partie serrée, surtout vers la fin de la partie lorsque la victoire ou la défaite est en jeu, laissez un jet de dé décider.

15.7 Maintenance et redéploiement

A mener selon les règles normales. Si possible, Phormio redéployera au moins une unité alignée sur le type de théâtre (unité terrestre pour le théâtre terrestre, unité navale pour le théâtre naval). S'il y a des choix sur l'endroit où redéployer les unités, déterminez où la ligue de Délos ou du Péloponnèse bouge aléatoirement et laissez (si possible) une unité sur un théâtre pour prendre le contrôle ou contester cet endroit.

15.8 Impasse Phormio

Si vous suivez la logique du logigramme de Phormio et que vous vous retrouvez dabs une impasse, alors vous devez établir deux choix qui se rapprochent le plus des instructions et choisir au hasard une des options. Dans l'ensemble, Phormio fera un effort maximum si un moindre effort n'est pas indiqué par ses instructions ou cette règle. Gardez aussi à l'esprit 15.15 G, et évitez une défaite évidente lorsque c'est possible.

15.9 Variante de Solitaire abrégé Brasidas

Note de conception : *Dans les situations où vous jouez en solitaire ou que les deux humains jouent contre deux factions Phormio, vous pouvez accélérer les choses en substituant la procédure Brasidas aux règles 15.4 et 15.5.*

15.91 Gain d'affaire

Dans cette variante, prenez les affaires de stratégie primaire demandées par la matrice stratégique (cf. 15.3) et attribuez-les à la faction Phormio en tant qu'affaires gagnées. Si la carte Aristophane pose une affaire sur l'écran de l'assemblée, cette faction gagne automatiquement cette affaire en plus de celles attribuées par la matrice stratégique. Si le nombre total d'affaires attribuées à l'une ou l'autre des factions est inférieur à 3, révélez la carte supérieure du talon politique et donnez à cette faction Phormio l'affaire qui s'aligne sur le bonus d'affaire pour cette faction Phormio. Si la carte choisie porte sur une affaire qui n'est pas disponible, continuez à tirer des cartes jusqu'à ce que le nombre requis d'affaires ait été atteint. Faites-le jusqu'à ce que Phormio ait 3 affaires.

15.92 Ostracisme

Si l'affaire d'ostracisme a été placée sur l'assemblée par la carte Aristophane, cette faction a gagné l'affaire d'ostracisme. Suivez les règles habituelles pour la faveur de l'assemblée et les gains d'honneur.

15.93 Honneur d'éloquence

En supposant qu'il n'y avait pas d'affaire d'ostracisme en jeu, lancez 1d6 pour chaque faction Phormio et comparez les résultats : ajoutez le différentiel à l'honneur de la faction avec le résultat le plus élevé et soustrayez cette valeur à celle de l'autre faction Phormio. Si le résultat est nul, ne modifiez pas l'honneur, mais voyez 15.96, Affaires particulières. Si l'écart était de 5, une affaire d'ostracisme a lieu automatiquement : appliquer la règle 15.92.

15.94 Détermination de la faction de contrôle

S'il n'y a pas eu d'affaire d'Ostracisme gagnée, le camp qui a obtenu le plus haut résultat d'honneur d'éloquence en 15.93 devient la faction dirigeante, gagne la faveur de l'assemblée et déplace le marqueur vers sa faction.

15.95 Guerre/Paix

L'affaire Guerre/Paix ne peut avoir lieu que si la carte Aristophane l'exige. Dans les situations où cela se produit, l'affaire Guerre/Paix est gagnée par la faction dont la piste, sur laquelle l'affaire Guerre/Paix est initialement placée et est considérée comme une affaire gagnée, peut individuellement changer la paix en guerre, ou si une affaire Guerre/Paix est simultanément gagnée par le camp adverse, la guerre se change en paix avec la récompense normale en honneur.

15.96 Affaires particulières

Si le résultat d'honneur d'éloquence aboutit à une égalité, l'une des affaires particulières de ce camp se produira s'il y en a une. S'il n'y a qu'une seule affaire particulière, cette affaire est attribuée à la faction dirigeante. S'il y a deux affaires particulières disponibles, choisissez au hasard l'une d'entre elles ; cette affaire est attribuée à la faction d'opposition.

15.97 Jetons de stratège

Donnez à chaque faction 10 jetons de stratège ou la moitié de ceux disponibles dans la réserve et le plateau de stratégie, le plus grand des deux (le jeton impair va à la faction dirigeante). S'il reste des jetons de stratège dans la réserve, jetez 1d6 et donnez à chaque faction des jetons de stratège en nombre égal à la moitié de la valeur du jet de dé, arrondi *à l'inférieur*, ou à la moitié de ceux qui restent, si jamais il n'y en a pas assez. Par exemple, un résultat de 1 ne rapporte aucun jeton de stratège supplémentaire.

16.0 Exemple complet de jeu

Note de conception : *J'ai commencé à le faire pour la première fois lors de ma conception de la guerre du Pacifique en 1985. Je crois qu'ils sont très importants pour aider les joueurs à intégrer les règles et à abaisser la barrière pour entrer. Pour cette édition de ma tradition de plus de 3 décennies, je vais essayer d'y faire refléter des éléments du régime d'apprentissage (14.1) en utilisant le scénario de la guerre d'Archidamos (14.1.06 A), tout en intégrant également les règles en solitaire. Les chances qu'il n'y ait aucune erreur, même après que de nombreuses personnes les aient examinées, sont minces voire nulles, mais soyez indulgent et rappelez-vous : "le temps guérit tous les errata".*

16.1 Mise en place

Cet exemple de jeu utilise la mise en place du tour 6 qui commence la Guerre d'Archidamos 14.1.06 A et 14.3 seconde guerre du Péloponnèse (Voir image).

Si vous regardez la séquence de jeu, chaque tour commence par une phase Aristophane. En raison des règles spéciales de ce scénario, la première carte Aristophane est "Les Nuées" A.

Image : *La carte Aristophane comporte plusieurs éléments. En haut se trouve une citation de la pièce "Les Nuées". Vient ensuite l'instruction de placer l'affaire Guerre/Paix sur la case 1 de chaque faction d'opposition, de sorte que l'affaire Guerre/Paix est placée sur la case 1 des démagogues athéniens et des agiades spartiates. La dernière partie de la carte est un événement intitulé Parti de la paix, ainsi chaque camp voit sa réserve de stratège réduit de 21 à 15 pour ce tour.*

Puisque cette carte Aristophane n'a pas d'événement "Volonté de l'assemblée" ni d'événement "Peste", nous passons maintenant au segment de tirage des cartes politiques.

Il se trouve que le mini-scénario 14.1.06 B "Sparte déclare la guerre" utilise le même début que la guerre d'Archidamos, donc la partie suivante qu'est l'exemple complet de jeu, couvre également ce scénario d'apprentissage.

Les règles spéciales du scénario indiquent que chaque faction spartiate commence ce scénario avec sa carte de chef de faction (comme toujours) plus une carte spécifique (carte Eurypontides 37 et carte Agiades 34). Notez que chaque carte a été retournée de façon à ce qu'elle se lise à l'endroit pour le propriétaire de la carte. De plus, chaque joueur reçoit huit cartes au hasard.

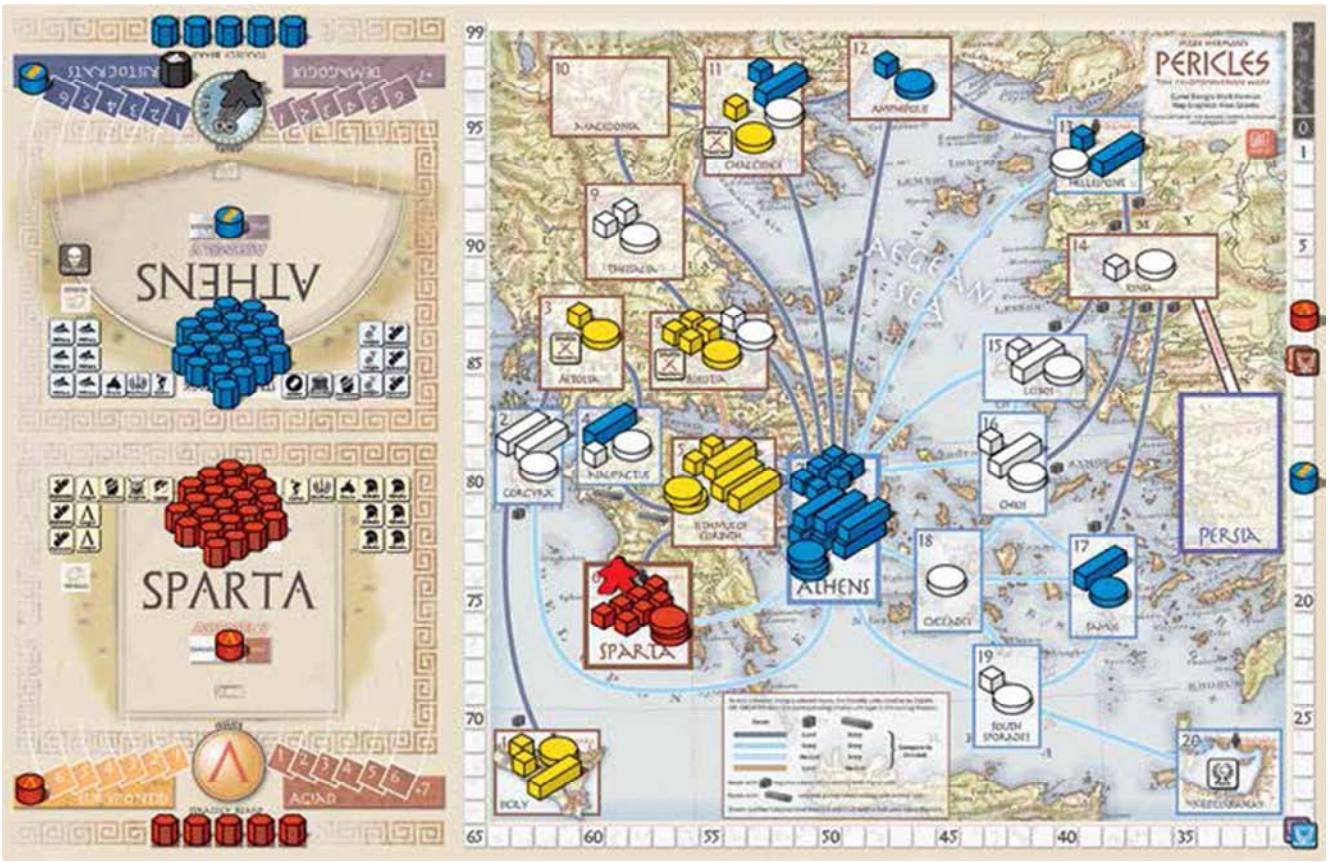


Image : Il s'*agit du schéma principal de placement du tour 6, qui décrit la situation au début de la 2ème guerre du Péloponnèse et du scénario de la guerre d'Archidamos qui sera couvert dans cet exemple de jeu détaillé. Notez que l'humain joue la faction spartiate Eurypontide ; Phormio joue la faction Agiade. Les athéniens suivent également les règles de Phormio, mais j'utiliserai les règles en solo de Brasidas pour gérer l'élément politique et accélérer le jeu. Puisque c'est ainsi que le scénario est joué, les deux factions athéniennes obtiennent un handicap d'honneur de +20, mais la faction Agiade qui est du côté humain n'obtient aucun handicap, donc les deux factions spartiates commencent avec 10 points d'honneur selon les instructions normales du scénario.*

Image : *Selon les instructions du scénario de la guerre d'Archidamos (14.1.06 A), les deux factions spartiates commencent avec ces cartes plus 8 cartes aléatoires supplémentaires.*

Image *: en ouvrant les mains spartiates; puisque la faction Eurypontide est l'humain, ce joueur doit établir un entourage en plaçant trois cartes face cachée. L'humain décide de placer la carte 37 (Gérousie 5), la carte 46 (Gérousie 14) et la carte 58 (Gérousie 26) dans son entourage. Par contre, Phormio n'utilise pas d'entourage et a accès à ses neuf cartes pendant le reste du segment de boulè et la phase d'assemblée.*

Il est à noter que dans un jeu entièrement humain à quatre joueurs, ces activités seraient exécutées simultanément par chaque faction. Puisque la faction Agiade est dirigée par Phormio, la séquence de jeu est interrompue pendant que Phormio choisit sa stratégie pour le tour. Ceci est fait en examinant la matrice stratégique spartiate et en déterminant la stratégie de Phormio. Ce qui va se passer, c'est que nous allons choisir la première stratégie dont les conditions sont applicables.

La première stratégie applicable est de protéger les alliés clés, en particulier le théâtre de Béotie. Cette décision spartiate a été prise en déterminant que la défense de Sparte et les deux stratégies de Volonté de l'assemblée n'étaient pas applicables. Nous jetons le dé et ce n'est pas un six, donc cette stratégie est choisie comme stratégie primaire de Phormio (ci-après SP). Si le jet de dé avait été un 6, nous aurions sauté cette stratégie et serions passés à la suivante applicable.

Nous examinons maintenant ce que Phormio va tenter d'accomplir. Tout d'abord, Phormio doit tenter de remporter des affaires spécifiques dans un ordre précis, connu sous le nom d'affaires SP. Pour la stratégie de protection des alliés clés, Phormio se concentrera sur le gain dans l'ordre spécifique d'une affaire militaire, puis d'une de ligue, et enfin d'une autre affaire militaire. Il y a d'autres instructions que nous réexaminerons pendant la phase de théâtre, mais brièvement, ces trois affaires seront placées en Béotie et à Sparte en fonction de l'ordre de placement, du premier au dernier, qui correspondent à la colonne des notes de mise en œuvre des affaires. (Plus de détails à ce sujet plus loin dans ce récit).

Nous sommes maintenant prêts à exécuter le segment de boulè. Comme c'est le premier tour du scénario, il n'y a pas d'otages disponibles, la faction dirigeante, qui est le joueur humain, décide de choisir une affaire diplomatique qui est placée sur la piste Eurypontide sur la case 2. Maintenant, la faction d'opposition choisit une affaire et en se basant sur les affaires SP requises, Phormio choisit une affaire militaire et la place sur la case Agiade 1. Maintenant, la faction humaine Eurypontide choisit 3 affaires et sur la base des cartes, choisit de prendre une affaire militaire, une de ligue, et une d'oracle qui sont toutes placées dans la grande case (0) des affaires sur l'écran d'assemblée.

Maintenant, la faction d'opposition Phormio examine la situation à travers les graphiques de décision. La première question est la suivante : toutes les affaires SP sont-elles nécessaires pour exécuter sa stratégie sur l'écran ? La réponse est oui puisqu'il y a deux affaires militaires et une affaire de ligue sur la piste des factions de la cité-état sur la case zéro des affaires, ou du côté de la piste de l'une ou l'autre des factions. Cela signifie que nous choisissons les deux affaires en nous basant sur les deux cartes les plus fortes comme étant alignées sur une affaire. Notez que la carte de chef de faction n'est jamais utilisée pour cette détermination. Dans ce cas, la carte 35 (Gérousie 3) a une valeur de 8 pour le militaire et la carte 34 (Gérousie 2) est de force égale, mais comme il n'y a qu'une seule affaire de Guerre/Paix et qu'elle est déjà exposée, on choisit une question militaire. Pour la carte de deuxième choix, 34 est toujours la carte la plus forte restante, mais pour la même raison qu'avant qu'elle soit discutée, donc la deuxième carte la plus forte est une égalité entre les cartes 36 (Gérousie 4) et 39 (Gérousie 7) qui ont toutes deux une force de 7 quand elles sont alignées sur leur valeur. Puisque nous avons deux choix, nous appelons le hasard en utilisant 1d6 et il est déterminé que la carte 36 prévaut et que la deuxième affaire choisie est l'affaire de ligue qui est placée sur la case centrale des affaires.

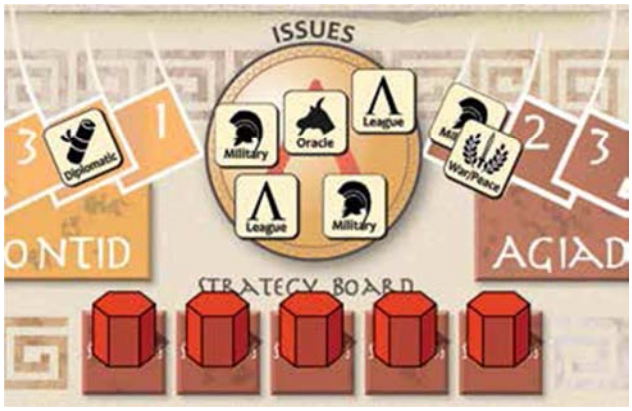


Image : *Écran spartiate à la fin du segment de boulè.*

Maintenant, dans un jeu à quatre joueurs, l'écran athénien ressemblerait à ce moment-là, mais comme Athènes est joué par deux robots Phormio supplémentaires, nous les reprendrons après avoir conclu la phase politique spartiate pour préserver un certain mystère de l'expérience solo.

Puisque Sparte et Athènes sont en paix, nous utilisons le pion blanc pour désigner les affaires qui seront débattues au cours des six rounds suivants. Si nous étions en guerre, nous utiliserions le pion noir pour mémoire. La faction humaine Eurypontide désigne la première affaire. Vous pouvez choisir n'importe quelle affaire sur l'écran, que ce soit au milieu des affaires (case zéro) ou sur la piste de l'un ou l'autre des joueurs. Avec le nombre réduit de jetons de stratège disponibles, l'humain choisit de désigner une affaire militaire sur la case des affaires en plaçant le pion blanc sur l'affaire. Maintenant, chaque joueur, s'il est humain, prendrait une carte et la tiendrait face cachée, puis simultanément révélerait et verrait comment l'affaire est déplacée. Puisque nous jouons contre Phormio, l'humain choisit la carte 33 (Gérousie 1) qui est une carte militaire de 8 points de force si elle est jouée sur une affaire militaire et si elle est jouée de cette façon donnera 4 jetons de stratège au joueur Eurypontide. Maintenant, nous examinons le diagramme de décision du débat d'assemblée et puisque Phormio ne choisit pas une affaire, il joue sa carte la plus forte alignée sur l'affaire s'il en a une, ce qu'il fait et il joue la carte 35 (Gérousie 3) avec une valeur de 8. Puisque l'écart entre les deux cartes est nul, l'affaire ne bouge pas. La faction Eurypontide gagne 4 jetons de stratège et la faction Agiade gagne 3 jetons de stratège. Placez-les derrière l'écran de protection de chaque faction.

C'est maintenant au tour de la faction d'opposition Agiade de désigner une affaire, alors revenons au diagramme de décision d'assemblée, nous déterminons que Phormio choisit l'affaire et nous sommes alors confrontés à la question de savoir si toutes les affaires SP sont sur la piste de Phormio. Puisque Phormio a besoin d'une affaire militaire, d'une de ligue et d'une autre militaire dans cet ordre, nous devons désigner une affaire de ligue puisqu'une affaire militaire est déjà sur la piste de Phormio. Par conséquent, avec une réponse Non, nous devons choisir l'affaire de ligue et choisir la carte la plus forte de Phormio pour l'affaire de ligue. Il se trouve que la carte 36 (Gérousie 4) a une force de 7 lorsqu'elle est utilisée sur une affaire de ligue et elle est jouée. L'humain n'a que la carte 55 alignée sur l'affaire de ligue. L'humain n'a pas besoin de jouer une carte alignée sur l'affaire, mais s'il le fait, il gagnera 1 jeton de stratège qu'il gagne ou non. Cependant, puisqu'il y a deux affaires de ligue disponibles, l'humain choisit de jouer une carte plus faible pour que l'affaire soit jouée dans l'intérêt mutuel de Sparte. Maintenant, l'humain pourrait simplement jouer la carte 59 (Gérousie 27) qui a une valeur de 1 si elle n'est pas jouée sur l'affaire des jeux, mais qui pourrait donner à l'opposition un mouvement trop fort quand on considère l'honneur d'éloquence ; mais il s'avère que, compte tenu des autres considérations, c'est ce qui se joue. Le résultat est le 7 de Phormio contre le 1 de l'humain, ce qui place l'affaire de ligue sur la case 6 Agiade, Phormio recevant 3 jetons de stratège. Puisque la carte de l'humain n'était pas alignée avec l'affaire, il ne reçoit pas de jetons de stratège.

Maintenant l'humain désigne l'affaire de ligue qui se trouve sur la case centrale et joue la carte 59 (Gérousie 27) avec une valeur de 5 et 1 jeton de stratège. Phormio n'a pas de carte alignée avec l'affaire de ligue, alors il joue sa carte la plus forte, qui s'avère être la carte 34 (Gérousie 2) qui est aussi une carte 5. Ceci a pour conséquence que l'affaire reste en place et que la faction Eurypontide gagne un autre jeton de stratège.

Le choix revient maintenant à Phormio qui a maintenant une affaire militaire et une affaire de ligue sur sa piste, alors il choisit une autre affaire militaire au centre. Phormio choisit la carte 39 (Gérousie 7) avec une valeur de 7 sur l'affaire militaire. L'humain détermine maintenant que Phormio a gagné trois affaires et est susceptible de prendre le contrôle du gouvernement, alors il choisit de limiter ses pertes en jouant la carte 44 (Gérousie 12) avec une valeur de 6, Phormio gagne l'affaire de un et déplace l'affaire militaire sur sa case 1. Maintenant, entre les deux camps, 5 jetons de stratège pourraient être attribués, mais il n'en reste plus que quatre. En commençant par la faction dirigeante (Eurypontide), les deux camps alternent en prenant un stratège jusqu'à ce que tous aient été dépensés. Dans ce cas, chaque camp en gagne deux, dépensant les stratèges restants dans la réserve. Par la suite, aucun autre stratège ne sera attribué jusqu'au segment du plateau de stratégie.

Maintenant, l'humain sait que le contrôle du gouvernement va changer, alors il choisit l'affaire militaire sur la case centrale plutôt que d'aller en chercher une sur la piste de Phormio, ce qui serait en fait nuire à la cause spartiate dans la phase suivante de théâtre. Puisque l'humain veut gagner l'affaire, il décide d'utiliser son chef de faction, dont la valeur pour n'importe quelle affaire sauf Guerre/Paix est de 7 et 1 jeton de stratège, mais vu qu'il n'en reste aucun, ce bonus est sans objet. Phormio n'utilisera son chef de faction que si Ostracisme ou Guerre/Paix est débattu, donc comme ce n'est pas le cas, il joue sa carte la plus forte, qui est un 4, donc l'humain place l'affaire militaire sur sa case 3.

Pour le sixième et dernier round, Phormio détermine que toutes les affaires SP requises (deux militaires et une de ligue) sont sur sa piste, alors maintenant il joue sa carte la plus forte pour mettre une affaire sur sa piste. Dans ce cas, la carte la plus forte est la carte 54 (Gérousie 22) avec

une valeur de 6 lorsqu'elle est jouée sur l'affaire diplomatique. Mais comme l'affaire diplomatique est sur la piste Eurypontide, nous devons tester la faisabilité, qui est la valeur alignée de la carte de 6, moins 2, ce qui donnerait suffisamment de mouvement pour faire passer l'affaire sur la piste Agiade, donc l'affaire diplomatique est désignée et cette carte est jouée. Il se trouve que l'humain a la carte 38 (Gérousie 6) avec une valeur de 7 sur une affaire diplomatique, donc l'affaire avance d'une case supplémentaire de la case Eurypontide 2 à la case 3.

Ceci met fin à la phase d'assemblée et nous commençons donc maintenant le débat politique. Encore une fois, s'il s'agissait d'un jeu à quatre humains, les deux camps devraient terminer leur phase d'assemblée avant que la phase politique ne puisse commencer.

Image : *C'est ainsi que l'écran spartiate se présente à la fin de la phase d'assemblée.*

La première chose déterminée est l'honneur d'éloquence. Le total d'éloquence Eurypontide est de 6 (deux affaires sur la case trois) contre 9 Agiade (une affaire sur 6, et trois affaires sur la case 1). C'est un différentiel de 3, donc l'honneur Eurypontide est réduit de 10 à 7 et l'honneur Agiade est augmenté de 10 à 13. Rappelez-vous, vous ne pouvez jamais gagner ou perdre plus de 3 honneurs à cause de l'éloquence.

Ensuite, on détermine quelle faction contrôle le gouvernement jusqu'à la phase politique suivante. La faction qui remporte le plus d'affaires contrôle le gouvernement. Dans cette situation, la faction Agiade a remporté quatre affaires (la valeur n'a pas d'impact à moins qu'il y ait égalité) contre deux gagnées par la faction Eurypontide qui dirige. Par conséquent, la faction Agiade est maintenant la faction dirigeante ; le marqueur Assemblée est déplacé vers la case Agiade sur la piste d'assemblée, et le marqueur de contrôle est déplacé du côté Agiade de la piste de faction.

À ce moment, toutes les affaires qui ne sont ni militaires, ni de ligue, ni diplomatique et ni d'oracle sont résolues dans un ordre spécifique (voir Séquence de jeu). La seule affaire dans cette catégorie est celle Guerre/Paix. Si c'est la paix, c'est ainsi que le scénario commence, si l'un des camps ou les deux ont une faction qui remporte l'affaire Guerre/Paix, la guerre est déclarée (remplacez le pion blanc par un pion noir pour indiquer ce changement de statut).

Pendant le Segment de plateau stratégique, chaque camp, à commencer par la faction dirigeante (actuellement la faction Agiade) révèle la 7ème carte de sa main. Toutes les cartes sauf celle du chef de faction donnent un jeton de stratège. Il se trouve que Phormio a toujours sa carte de chef de faction disponible et puisque le scénario commence dans une condition d'avant-peste, la faction Agiade gagne 2 jetons de stratège sur les cinq disponibles. Le joueur humain a utilisé son chef de faction pendant la phase d'assemblée, donc sa dernière carte n'est pas une carte de chef de faction et gagne un jeton de stratège.

La dernière partie de la phase politique est le gain d'affaire de théâtre où chaque faction substitue l'un de ses marqueurs d'affaire de théâtre de leur faction sur la base d'un pour un avec le type d'affaire qu'ils ont gagné pendant la phase d'assemblée plus l'ajout de leurs deux marqueurs de rumeur.

Image : *Ici, nous voyons les affaires gagnées être remplacées par les marqueurs d'affaires de théâtre de faction qui seront placés secrètement sur la carte plus deux marqueurs de rumeurs. Notez que l'affaire Guerre/Paix n'a pas de marqueur d'affaire de Théâtre car elle a été résolue pendant la phase politique, Sparte est maintenant en guerre contre Athènes. Notez également que les affaires d'Oracle et de Ligue dans la case centrale des affaires n'ont pas été gagnées par l'un ou l'autre camp et qu'elles sont supprimées.*

Si c'était un jeu avec quatre humains, les athéniens exécuteraient à l'identique le processus que les spartiates viennent de conclure. Cependant, dans cet exemple complet de jeu, je veux montrer comment vous pouvez utiliser une combinaison de la détermination de la stratégie primaire de Phormio avec la procédure en solitaire abrégée Brasidas pour accélérer le processus normal de Phormio. Maintenant, il est tout à fait possible pour l'humain de jouer deux processus Phormio athéniens, mais pour cet exemple, nous allons utiliser le processus Brasidas.

Ainsi, le processus Brasidas fonctionne comme ceci. Ça commence de la même manière que Phormio où chaque faction athénienne, à commencer par la faction dirigeante (aristocrates), choisit sa stratégie. Comme cela se passe techniquement en même temps que les spartiates, nous travaillons toutes ces décisions dans le cadre de la paix, et non de la guerre. Dans ce cas, les aristocrates choisissent la stratégie de grenier (jet de dé de 2 et non 6). Il en résulte une affaire militaire et une affaire de Ligue. Les démagogues sautent maintenant cette affaire et se retrouvent avec une stratégie d'expansion ciblant la Macédoine, le premier théâtre qui répond à la condition neutre spécifiée dans la stratégie. Cela donne aussi une affaire militaire et une affaire de ligue aux démagogues. Comme les deux factions ont besoin de gagner au moins trois affaires, nous examinons les démagogues ; en raison de la carte Aristophane, les démagogues ont trois affaires

(militaire, de ligue, Guerre/Paix) alors que les aristocrates en ont seulement deux. Ainsi nous tirons la carte supérieure du paquet athénien et c'est la carte 29 (Antiochis X) où l'affaire alignée aristocrate est l'oracle, ainsi elle est attribuée aux aristocrates. De plus, les deux factions athéniennes reçoivent leurs deux marqueurs de rumeur.

Ensuite, l'honneur d'éloquence est calculé en lançant 1d6 pour chaque faction athénienne. Les aristocrates obtiennent un 3 contre un 5 des démagogues, ce qui produit un différentiel de 2, donc l'honneur des démagogues passe de 30 à 32 et les aristocrates sont réduits de 30 à 28. Avec la procédure Brasidas, l'honneur d'éloquence supérieur des démagogues en fait la nouvelle faction dirigeante et la faveur de l'assemblée passe de la case neutre à la case démagogue.

Nous examinons maintenant les affaires de non-théâtre et nous découvrons que les athéniens ont aussi déclaré la guerre à Sparte, c'est donc la guerre. Il convient de noter qu'en temps de paix, si l'un ou l'autre des camps ou les deux gagnent une affaire de Guerre/Paix, la guerre est déclarée. Si c'est la guerre, les deux camps doivent avoir une faction qui gagne l'affaire Guerre/Paix pour que la paix soit déclarée.

Comme il reste vingt jetons de stratège après que les six aient été retirés par la carte Aristophane, chaque faction reçoit 10 jetons de stratège.

Nous sommes maintenant prêts à commencer la phase de théâtre très importante. La première action est de commencer le segment de placement d'affaire de théâtre en déterminant d'abord l'ordre d'honneur, qui est démagogues, aristocrates, Agiades, et Eurypontides. Pour mémoire, chaque faction reçoit un pion à cet effet. Voici donc la situation.

Image : *Normalement, dans un jeu à quatre joueurs, les affaires de théâtre seraient derrière leur écran de protection de faction pour les garder secrètes à l'autre cité-état. Vous êtes autorisé à les montrer à l'autre faction de votre cité-état. L'ordre d'honneur n'est pas un secret et est montré ici. Pour le reste de cette phase de théâtre, il s'agit de l'ordre des activités et il ne change pas en raison des circonstances qui altèrent l'honneur pendant l'action qui suit.*

Nous commençons maintenant à placer les affaires de théâtre sur la carte. Les démagogues sont les premiers à utiliser le diagramme de décision de placement d'affaire de théâtre Phormio. Nous commençons par le haut et les décisions suivantes doivent être évaluées.

1. Toutes les affaires ont-elles été réglées ? ***Non*** (nous venons de commencer)
2. S'agit-il de la 3^{e}, 6^{e} ou 9^{e} affaire à placer ? ***Non*** (nous venons juste de commencer, mais lorsque cela se produira, nous déploierons des marqueurs de rumeur plus tard).
3. Y-a-t-il une base amie sur un théâtre de grenier OU pas de base et une affaire de ligue sur une file d'attente de grenier ? ***Oui*** (l'Hellespont remplit cette condition)
4. Y-a-t-il des affaires liées à la stratégie primaire (SP) qui peuvent être placées ? ***Oui***

Nous devons maintenant placer une affaire SP. Si nous examinons la stratégie démagogue d'expansion sur le théâtre macédonien, nous regardons dans la colonne Ordre d'affaire et nous constatons que nous sommes censés jouer une affaire de ligue en Macédoine (face cachée). Maintenant, il est important ici de parler brièvement des files d'attente de théâtre. Ce qui va se passer, c'est que toutes les affaires de théâtre dans le diagramme vont être placées sur la carte. Chaque fois qu'une deuxième affaire est placée sur un théâtre, elle est empilée au-dessus d'une file d'attente DEPS (Dernier entré, premier sorti). C'est peut-être le concept le plus difficile à intégrer dans vos réflexions stratégiques. Tout ce que vous voulez voir se produire en premier, doit être la dernière chose posée dans une file d'attente (en haut ou près du haut). La dernière chose que vous voulez voir se produire en dernier est la première chose (près du bas) posée dans la file d'attente. Donc, pour traduire cela sur ce que les démagogues essaient de faire, c'est de placer une affaire de ligue dans la file d'attente avant qu'ils ne placent une affaire militaire. La raison en est que l'affaire militaire sera exécutée avant l'affaire de ligue. Si les démagogues réussissent à déployer des forces militaires sur le théâtre neutre de Macédoine, ils permettront à une affaire de ligue ultérieure de construire une base. La raison de cet ordre est que vous ne pouvez pas construire une base sur un théâtre si vous n'avez pas de forces militaires amies présentes. D'où dernier entré (affaire militaire à placer), premier sorti et exécuté.

Maintenant, le 2ème dans l'ordre d'honneur pose une affaire, de sorte que les aristocrates selon le tableau, suivant la même logique que les démagogues ci-dessus, placent une affaire de ligue en Sicile. Ensuite, la faction Agiade pose une affaire militaire, mais nous notons que la première affaire militaire est placée en Béotie. Le plan de base dépend de la façon dont les choses au cours de la phase de théâtre se résolvent en Béotie que l'affaire de ligue soulèvera les forces locales du Péloponnèse en Béotie, avec l'espoir d'un renforcement des forces spartiates, suivi par une affaire militaire en Béotie d'où résulterait une bataille réussie pour nettoyer le théâtre des forces ennemies.

Maintenant, c'est enfin au tour de l'humain. L'humain dispose d'une information qui n'était pas disponible pour les robots Phormio ; Sparte est maintenant en guerre contre Athènes. L'humain a une affaire diplomatique et une militaire. Sparte est sous blocus naval via Naupacte et Athènes qui empêche Sparte d'entrer en mer Égée. Ma pensée ici est donc d'essayer d'utiliser l'affaire diplomatique pour amener une base de la ligue de Délos en mer Égée à se révolter et à se rallier au Péloponnèse. J'utiliserai mon affaire militaire pour protéger mes alliés du Péloponnèse. Il semble que le Phormio spartiate s'occupe de la Béotie, alors je vais mettre une affaire militaire en Chalcidique. Puisque j'aimerais que l'affaire diplomatique soit résolue avant toute activité

ennemie, je la maintiendrai aussi longtemps que possible. Comme je veux gagner la dernière bataille en Chalcidique ce tour-ci, je veux que l'affaire militaire soit au bas de la file d'attente, donc ma première action est de placer l'affaire militaire en Chalcidique.

L'action revient maintenant aux démagogues (Honneur 1) et en suivant leurs instructions, la prochaine affaire posée est l'affaire militaire en Macédoine. Les aristocrates suivent maintenant cette voie en plaçant leur affaire militaire en Sicile. Puis la faction Agiade place l'affaire militaire en Béotie. Maintenant c'est mon choix et mon plan est de placer mes deux marqueurs de rumeur avant d'engager mon affaire diplomatique dans les Cyclades où j'espère créer une révolte. Je voudrais ralentir les athéniens, alors je place mon marqueur de rumeur en Sicile.

Maintenant, lorsque nous regardons le diagramme de décision, nous constatons qu'il s'agit maintenant du placement de la troisième affaire, ce qui signifie que Phormio va maintenant déployer un de ses marqueurs de rumeur disponibles sur la carte. Il est placé au hasard en haut de n'importe quelle file d'attente qui a une affaire spartiate sur le dessus. Il y a actuellement trois endroits qui répondent à ce critère : Sicile, Béotie et Chalcidique. J'assigne des jets de dé aux options et je lance 1d6 qui permet de placer le marqueur de rumeur en Béotie. Il en va de même pour les aristocrates où la Sicile et la Chalcidique sont les cibles et où le marqueur de rumeur est placé. Le Phormio spartiate place également un marqueur de rumeur avec les choix Béotie et Macédoine, le marqueur de rumeur étant placé en Macédoine. J'ai choisi de placer le marqueur de rumeur Eurypontide restant en Macédoine afin de pouvoir potentiellement contrôler la manière dont les choses se passent dans le nord.

Comme il s'avère maintenant, les démagogues sont hors-jeu et placent leur dernier marqueur de rumeur en Sicile parmi les autres disponibles. La faction aristocrate entre maintenant dans un groupe différent de décisions puisque toutes ses affaires SP ont été placées. Donc, on nous demande maintenant s'il s'agit d'une affaire de ligue, ce qui n'est pas le cas, alors on nous dit maintenant de choisir l'affaire de façon aléatoire. Comme il n'y a que l'affaire d'Oracle, on nous dit de le faire au hasard avec un 1d20 (résultat 3), ce qui fait que les saints athéniens vont en Étolie (théâtre 3 correspondant au jet de dé). Le Phormio spartiate a encore une affaire SP (de ligue), qui selon sa stratégie est placé en Béotie. Je place ma dernière affaire (diplomatique) dans les Cyclades.

Maintenant, c'est au tour des démagogues, mais ils sont hors-jeu, alors ils passent, les aristocrates placent leur dernier marqueur (de rumeur) au hasard sur une file d'attente. Parmi quatre choix, il va au hasard dans les Cyclades en plus de mon affaire diplomatique. Puis la faction Agiade place sa dernière affaire à Sparte. Cela met fin au segment de placement d'affaire de théâtre.

Donc, maintenant que nous avons débattu de la stratégie, que nous avons exprimé ces stratégies sous forme d'affaires placées sur une carte, nous pouvons maintenant voir comment tout cela se résout dans le segment de résolution de théâtre.

Poursuivant dans l'ordre d'honneur, les démagogues doivent révéler une affaire athénienne qui est en haut d'une file d'attente. En utilisant la logique du diagramme de décision sur le choix des affaires de théâtre, le robot Phormio essaiera de résoudre les affaires sur son théâtre de stratégie primaire, qui, dans ce cas, est la Macédoine, mais il y a une affaire spartiate au-dessus, donc le démagogue doit choisir au hasard. C'est la Sicile, le théâtre de stratégie primaire de l'aristocrate.

Image : *Files d'attente du théâtre sicilien où les athéniens contrôlent la première affaire à révéler.*

En retournant l'affaire athénienne, nous constatons qu'il s'agit d'un marqueur de rumeur démagogue, qui est supprimé. Les aristocrates se concentrent sur la Sicile, mais maintenant il y a une question spartiate au-dessus, donc les choix sont Étolie ou les Cyclades, avec comme choix l'Étolie. C'est une affaire d'Oracle aristocrate, nous allons donc consulter le diagramme de décision d'Oracle. Comme cette affaire n'est pas associée à la stratégie primaire des aristocrates, ils résolvent l'affaire en obtenant 3 honneur (28 à 31).

Ensuite, la faction Agiade dont la stratégie primaire est la Béotie où il y a une affaire spartiate en haut de la file d'attente, révèle une affaire de ligue Agiade. D'après l'instruction, comme il ne s'agit pas d'une cité-état ennemie et qu'il reste encore une affaire militaire à résoudre, la faction Agiade va construire des unités militaires. Selon la matrice de stratégie, puisqu'il s'agit d'une affaire SP, on nous demande de construire une unité navale, ce qui est contredit par le tableau de décision de la ligue. Dans tous les cas, la matrice stratégique a la priorité sur les diagrammes de décision. Dans ce cas, le tableau de décision indique qu'il faut construire des unités terrestres sur un théâtre terrestre, mais la matrice stratégique spécifie la construction d'unités navales. Puisqu'il y a une base du Péloponnèse en Béotie, une unité navale du Péloponnèse est placée sur ce théâtre.

C'est maintenant mon tour (humain). Étant donné que la Chalcidique n'a qu'une seule affaire et que je l'ai placé là, je sais qu'il s'agit d'une affaire militaire. Je pense que je peux voler une marche et envoyer des forces dans cette région et potentiellement gagner gros dans le Nord. Je retourne une affaire militaire Eurypontide (sous contrôle humain). Comme je suis humain, je n'utilise pas de graphiques en soi, mais je vais devoir les utiliser pour voir comment les trois factions Phormio vont réagir. Si nous examinons la séquence

d'affaire militaire abrégée (9.0), la première action pertinente est le point 4 puisque la Chalcidique est un théâtre contesté. J'ai le choix entre un raid ou une expédition militaire. Je choisis de lancer une expédition militaire. Cela commence par l'assemblée d'expédition et l'engagement de stratège. En tant qu'unique humain et général en chef (le propriétaire de l'affaire est toujours le général en chef), j'engage 4 jetons de stratège (sur les 5 possibles pour un général en chef) dans la bataille. Maintenant si c'était un jeu humain à 4 joueurs, alors chacune des trois autres factions engagerait maintenant de 0 à 4 jetons de stratège. Chaque personne aurait mis les jetons dans sa main et alors SEULEMENT le général en chef et son compatriote révéleraient combien de jetons ont été engagé.

Puisque nous utilisons Phormio comme adversaire, vous examinez le diagramme de décision de résolution militaire. Les trois robots Phormio suivront le même chemin de décision dans cette situation car vous conclurez que Phormio n'est pas le général en chef et comme c'est au début du segment de résolution de théâtre tous les robots ont des affaires de théâtre en suspens qui doivent encore être résolues, donc ils vont tous engager zéro stratège.

Note de conception : *J'ai lutté pour que les robots soient un peu plus nuancés dans leur façon d'engager des stratégies en utilisant un jet de dé aléatoire, etc., mais à la fin, l'homme en solitaire trouvera le moyen de manipuler facilement cette logique et d'exécuter les robots sans stratège et les empêcher d'exécuter leurs stratégies. J'ai constaté, à l'issue de nombreux tests en solo, que les robots font beaucoup mieux s'ils suivent leurs propres plans. Si vous voulez plus de nuances, demandez aléatoirement aux robots d'engager des stratèges, mais soyez conscient de ce que le robot doit accomplir d'autre lorsque vous faites cela.*

Le général en chef (4 stratèges) et son robot Phormio compatriote (Zéro stratège) ont au total engagé 4 stratèges. Tous les stratèges pour n'importe quel engagement doivent venir de ceux disponibles à ce joueur, donc dans ce cas tous les quatre proviennent de l'Eurypontide qui a gagné précédemment 8 stratèges au total et ces 4 stratèges sont placés sur le théâtre de Chalcidique ce qui en laisse quatre pour une utilisation future.

Note de jeu : Quatre est le nombre magique dans de nombreux cas, donc soyez-en conscient quand vous engagez des stratèges et que cela amène votre tas en dessous de quatre. Dans ce cas, cette bataille est très importante, donc je parie sur Niké pour la stratégie spartiate (Victoire), mais je crois que 4 est suffisant puisque je ne serai pas en mesure d'obtenir une unité navale sur ce théâtre ce qui sera expliqué ci-dessous.

Le général en chef effectue donc maintenant le mouvement avec, au total, 4 unités militaires (terrestres ou navales) maximum qui peuvent tenter de se rendre en Chalcidique. En un mot, je veux essayer de gagner une bataille terrestre et une bataille navale, mais pour cela, les spartiates doivent d'abord gagner une bataille terrestre. Nous constaterons que la bataille navale est une trirème trop loin, mais je veux vous expliquer pourquoi c'est le cas, étape par étape. Par la suite, je n'entrerai pas dans les détails du mouvement, mais ce qui suit est le coup par coup de la façon dont une règle simple peut créer beaucoup de mouvement nuancé.

Tous les théâtres sont reliés à d'autres théâtres par des routes. Pour qu'une unité terrestre ou navale puisse sortir (et non entrer) d'un théâtre le long d'une route, elle doit répondre aux critères de sortie. Essayons de déplacer une unité terrestre spartiate de Sparte en Chalcidique. Sparte a deux routes de sortie, l'une est une route navale seulement, et donc aucune unité terrestre ne peut se déplacer le long de cette route. L'autre route est le bleu profond qui exige que pour qu'une unité terrestre quitte Sparte, les spartiates doivent avoir des forces militaires dont la force de l'unité terrestre est égale ou supérieure à celle des unités terrestres athéniennes (souvenez-vous que les bases sont à la fois des unités terrestres et navales). La force terrestre spartiate est de 20 (deux pour chacune des 8 unités terrestres spartiates et deux bases spartiates) à zéro athénienne, donc clairement l'unité terrestre spartiate peut quitter Sparte.

Note de jeu importante sur les batailles : Contrairement aux autres wargames auxquels vous avez pu jouer, il n'y a pas de valeur minimum d'unités requises pour avoir une bataille terrestre ou navale. Les jetons de stratège et les marqueurs de trahison ont une valeur de 1, sans parler de la valeur de la carte de bataille. Même quand il n'y a pas d'unités terrestres ou navales présentes, vous pouvez avoir une bataille terrestre ou navale avec des jetons de stratège fournissant seuls la force totale pour un camp. Vous pouvez également avoir un camp avec une valeur de zéro dans une bataille plus la valeur de la carte de bataille. Évidemment, si l'un des camps n'a pas de forces présentes, il ne subira aucune perte, mais il perdra la bataille terrestre ou navale, ce qui pourrait permettre ou non la seconde bataille optionnelle, selon les souhaits du premier vainqueur de la bataille. Si vous lisez les règles littéralement et n'essayez pas d'imposer la logique des autres wargames à *Périclès*, vous ne devriez pas avoir de problèmes.

Schéma : *Dans l'illustration suivante, nous voyons l'unité spartiate sortir de Sparte et entrer dans l'isthme de Corinthe. Cette unité continuera sa route à travers la Béotie et entrera en Thessalie où elle devra s'arrêter car la force terrestre totale en Thessalie - une fois l'unité spartiate entrée - sera de 2 (force terrestre spartiate) contre 4 d'Athènes (deux unités terrestres de force 1 et une base de force 2) l'empêchant de quitter la Thessalie. Son mouvement est complet pour cette expédition militaire, mais pas nécessairement pour le reste du segment de résolution de théâtre.*

Notre intrépide unité terrestre spartiate est maintenant arrivée dans l'Isthme de Corinthe, où la force terrestre spartiate est de 6 (deux unités terrestres avec force 1 et deux bases de force 2 chacune), ainsi notre unité terrestre spartiate peut sortir de ce théâtre et continuer à bouger. Il y a plusieurs routes qui sortent de l'isthme de Corinthe. Les spartiates peuvent entrer à Athènes, mais alors ils seraient empêchés de sortir d'Athènes, car la force terrestre athénienne est de 10 (six unités terrestres avec une force de 1 et deux bases avec une force de 2 chacune). Donc, cet itinéraire est bloqué. Les spartiates pourraient essayer d'aller jusqu'à Naupacte, mais ils seraient à nouveau arrêtés par la force terrestre de 3, la dernière route allant jusqu'en Béotie, qui est une route terrestre seulement, alors nous continuons à marcher vers le nord.

Maintenant que nous avons fait ce calcul mental, nous nous rendons compte que tous les chemins vers la Chalcidique doivent passer par la Thessalie (où se trouvent d'ailleurs les Thermopyles). Lorsque nous examinons le chemin, nous constatons que nos forces ont des forces terrestres et navales égales ou supérieures dans l'isthme de Corinthe et de Béotie, mais en Thessalie, les athéniens ont quatre unités terrestres et deux unités navales (les bases sont de type terrestre et naval). Il n'y a actuellement aucune force en Macédoine, donc mon plan est basé sur le franchissement des "portes chaudes" en Thessalie.

Pour enfiler cette aiguille, je fais ce qui suit. Je dois envoyer quatre forces terrestres et deux navales en Thessalie pour que d'autres forces militaires puissent arriver en Chalcidique. Pour ce faire, j'envoie d'abord une unité terrestre spartiate en Thessalie, puis une seconde. Comme les unités terrestres spartiates ont deux de force terrestre chacune, j'ai maintenant égalé la force terrestre en Thessalie, permettant à d'autres forces terrestres de traverser ce théâtre. Au fur et à mesure que vous vous familiariserez avec cette règle simple, vous découvrirez qu'il est plus rapide de déplacer des unités en groupe.

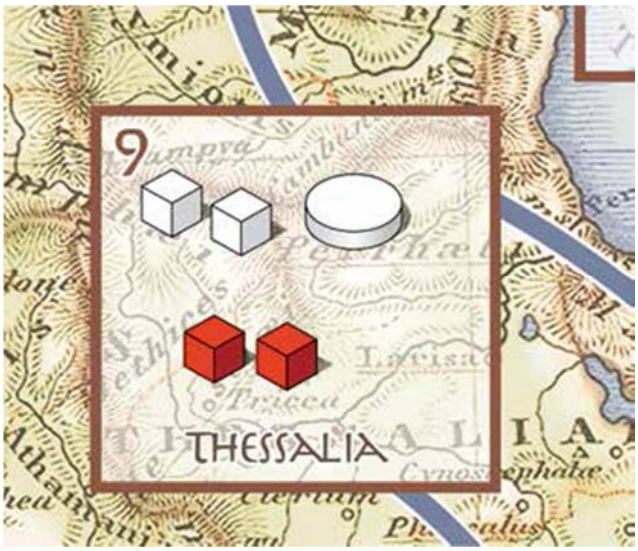


Image : *Ici, nous voyons que deux des quatre unités militaires spartiates se sont déplacées en Thessalie et qu'elles sont maintenant égales à l'effectif des forces athéniennes. Les unités terrestres spartiates suivantes peuvent maintenant entrer en Thessalie et en sortir en direction de la Macédoine, puis se rendre à Chalcidique, où l'affaire militaire est en cours de résolution.*

Maintenant que j'ai ouvert la route terrestre vers la Chalcidique, je calcule si je peux faire la même chose pour mes unités navales, car mon objectif est de gagner d'abord une bataille terrestre puis une bataille navale pour écraser la position athénienne en Chalcidique. Sparte a des unités navales sur trois théâtres : Sicile, l'isthme de Corinthe et la Béotie.

L'unité navale en Sicile a une force navale de 1, nous voyons donc rapidement que nous pouvons sortir de Sicile, mais nous ne pouvons pas obtenir cette unité navale par Corcyre qui a une force navale de 4 (deux unités navales et une base - seules les unités navales athéniennes, et non de la ligue de Délos, ont une force de 2). J'examine ensuite l'isthme de Corinthe où il y a trois unités navales du Péloponnèse. Ce que nous sommes sur le point de découvrir, c'est comment Naupacte et Athènes (en fait le port du Pirée) ont historiquement bloqué la flotte du Péloponnèse (historiquement corinthienne) puisque la force de Naupacte est de 4 (une unité navale athénienne et une

base avec une force de deux chacune) et Athènes 16 (six unités navales athéniennes et deux bases ayant une force de deux chacune). Les unités navales du Péloponnèse peuvent entrer à Sparte, mais elles ont le même problème avec Athènes. La dernière voie de sortie de l'isthme est une voie terrestre, nous en concluons donc que ces trois unités navales n'arriveront pas en Chalcidique.

Nous voyons maintenant l'avantage de l'instruction stratégique précédente de construire une unité navale en Béotie, car cela place une unité navale en dehors du double blocus de Naupacte et d'Athènes. Maintenant, nous examinons la Thessalie et comme elle a une base avec une force navale de 2, notre seule unité navale en Béotie ne va pas arriver en Chalcidique. Le but de cette dernière pièce était d'expliquer pourquoi je réalise maintenant que je ne peux pas envoyer une unité navale en Chalcidique et que je vais concentrer mes efforts pour gagner une bataille terrestre.

Pour mes deux dernières unités, je décide d'envoyer une unité spartiate de Sparte en Chalcidique qui, maintenant avec une route ouverte, trace son mouvement vers la Chalcidique. Pour ma dernière unité, j'ai choisi d'envoyer une unité terrestre du Péloponnèse de l'Isthme de Corinthe vers la Chalcidique ; puisqu'il n'y a pas d'affaire athénienne, il n'y a pas de menace dans l'Isthme ce tour. J'aurais pu prendre l'unité du Péloponnèse en Étolie ou en Béotie, mais d'après d'autres considérations, je la retire de l'isthme.

Maintenant, il reste l'unité spéciale spartiate des 300, qui est à la fois une unité de stratège et une unité terrestre. Cela donne à l'unité la possibilité d'être auto-déployée puisqu'il s'agit également d'un jeton de stratège. Je ne vois aucune raison pour ne pas l'envoyer, alors les 300 marchent aussi vers la Chalcidique.

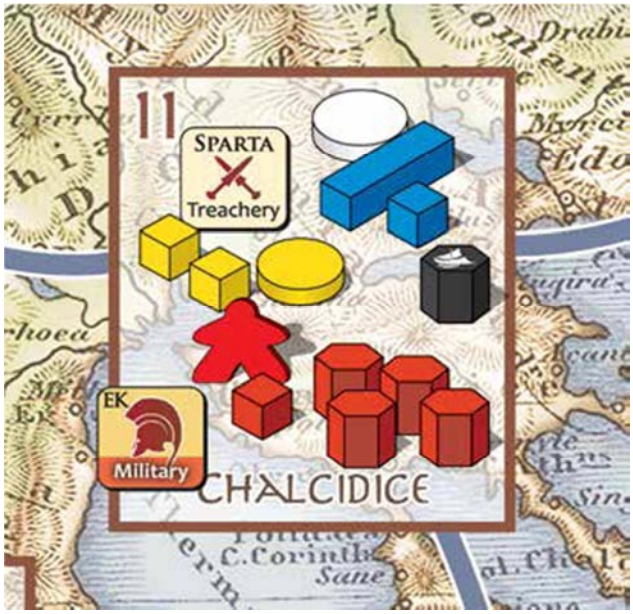


Image *: La Chalcidique à la veille de la bataille. Nous voyons qu'Athènes y a ses forces d'origine composées d'une base de la ligue de Délos et d'une unité navale et d'une terrestre athénienne. Les spartiates ont une base, une unité terrestre spartiate, deux unités terrestres du Péloponnèse, un marqueur de trahison spartiate, les 300 et quatre jetons de stratège. Les athéniens engagent leur jeton de navires d'état.*

Calcul de bataille

Lieu du combat : Chalcidique

Forces en Chalcidique :

Athènes

1 base de Délos, 1 unité terrestre athénienne, 1 unité navale athénienne

Sparte

1 Base du Péloponnèse, 2 unités terrestres du Péloponnèse, 2 unités terrestre spartiates, 1 marqueur de trahison, 4 jetons de stratège

Chaque joueur retourne la première carte de sa pioche (cartes non utilisées pendant la phase d'assemblée), les spartiates obtiennent un 2 (vous utilisez seulement la valeur de la carte, aucun bonus) et les athéniens obtiennent un 3.

Note de bataille : Le camp adverse n'envoie aucune force, seulement celles qui sont déjà sur ce théâtre. S'ils avaient voulu renforcer leur position, ils auraient eu besoin d'une affaire militaire résolue plus tôt pour envoyer des forces dans l'isthme.

Bataille : La Chalcidique est un théâtre terrestre donc une bataille terrestre est obligatoirement menée.

Le total des unités terrestres spartiates est de 14 : 2 unités terrestres spartiates pour 4 + 2 unités terrestres du Péloponnèse pour 2, 1 base pour 2, 5 jetons de stratège (notez que l'un d'eux est le stratège des 300) pour 5 + 1 marqueur de trahison pour 1 plus une carte aléatoire du talon de bataille de valeur 2 = 16

Le total des unités terrestres d'Athènes est de 4 : 1 unité terrestre athénienne pour 1, 1 base de la ligue de Délos pour 2, 0 jetons de stratège pour 0, les navires d'état pour 1 plus une carte aléatoire du talon de bataille de 3 = 7

Résultat de la bataille terrestre : Sparte 16 - Athènes 7 = 9, donc les athéniens doivent perdre 9 valeurs terrestres, puisqu'il n'y a qu'une seule unité terrestre, elle est éliminée. Nous le savons parce que si vous regardez les pertes au combat terrestre : La table du vaincu, nous voyons que pour chaque unité terrestre spartiate, deux cubes terrestres du camp athénien de n'importe quel type (athénien, de Délos, ou Argos) sont retirés. Puisque la base de la ligue de Délos a une unité navale amie située sur le théâtre, la base ne peut pas être éliminée et les 8 pertes potentielles restantes sont perdues.

En se basant sur les unités éliminées du camp vaincu (1 terrestre), nous voyons qu'il faut 2 unités terrestres athéniennes éliminées pour éliminer 1 unité terrestre du Péloponnèse vainqueur, donc aucune perte au vainqueur n'est faite et la bataille terrestre est terminée. Ceci se trouve sur les pertes au combat terrestre : Table du vainqueur. Nous remarquons qu'il nous aurait fallu perdre quatre unités terrestres (de n'importe quelle couleur) pour éliminer une unité terrestre spartiate ou deux unités terrestres pour éliminer une unité terrestre du Péloponnèse.

Sur la base des résultats, le général en chef spartiate (Eurypontide) reçoit 2 honneur (deux fois le nombre d'unités éliminées) et son score passe de 7 à 9, la faction Agiade reçoit 1 honneur (13 à 14 au total) et chacune des

factions athéniennes perd 1 honneur (les aristocrates de 31 à 30 et les démagogues de 32 à 31).

Bataille navale facultative : Sparte décide maintenant qu'elle ne veut pas combattre la bataille navale optionnelle, donc l'affaire militaire est résolue et tous les jetons de stratège sont retournés dans la réserve et le navire d'état athénien est retourné sur son côté indisponible (le côté non gravé).

Image : *Situation post-bataille en Chalcidique.*

Poursuivant dans l'ordre d'honneur, c'est maintenant au tour des démagogues et il y a deux files d'attente de théâtre avec une affaire athénienne (Béotie et les Cyclades). Au hasard, l'affaire athénienne dans les Cyclades se révèle être un marqueur de rumeur démagogue. Maintenant les démagogues n'ont plus qu'un seul choix, donc le marqueur de théâtre en Béotie se révèle être l'autre marqueur de rumeur démagogue. Le robot Phormio spartiate agiade choisit maintenant de suivre sa stratégie primaire. Puisque la file d'attente de théâtre en Béotie est une affaire spartiate, le robot agiade retourne cette affaire et révèle une affaire militaire agiade.

Nous examinons d'abord la matrice stratégique car elle prend le pas sur le diagramme de décision lorsqu'il s'agit de la "stratégie primaire du robot" et nous sommes chargés d'engager 5 jetons de stratège et de mener une expédition militaire. C'est la même procédure que celle que nous avons suivie pour la dernière expédition militaire où le robot utilisera 5 de ses 10 jetons de stratège disponibles qui sont placés en Béotie. J'ai (humain) besoin de trois stratèges pour ma future affaire diplomatique dans les Cyclades, mais ça va être une attaque écrasante. Je choisis d'engager zéro jeton et d'en garder un pour plus tard. Comme les deux robots athéniens n'ont pas encore réalisés leurs stratégies primaires, ils réagissent comme Athènes l'a fait quand Platée a été assiégée, pas davantage. Donc ils n'engagent aucun jeton de stratège.

Nous utilisons maintenant le diagramme de décision de résolution de l'expédition militaire du général en chef Phormio (c'est une bouchée de pain). Nous commençons et la première question est : "Des unités équivalentes à l'engagement de stratèges ont-elles été rassemblées ?" Évidemment, la réponse est non et elle continuera de l'être jusqu'à ce que 5 unités aient bougé. La question suivante est le type de théâtre ; La Béotie est un théâtre terrestre (frontière brune). "Une unité terrestre peut-elle se rassembler sur le théâtre sans soutien naval ?" - la réponse est oui et le sera tout au long de cette assemblée. Puis "Y-a-t-il une unité terrestre disponible ?", ce qui est oui, donc nous envoyons l'unité la plus forte et nous passons jusqu'à ce que nous n'ayons plus d'unités terrestres disponibles ou que nous en déplacions 5.

Il est clair que les unités les plus fortes disponibles sont les unités spartiates, mais selon les règles, vous devez toujours essayer de laisser une unité terrestre spartiate par base spartiate à Sparte, donc nous en avons deux disponibles. D'après notre analyse précédente, nous avons un chemin terrestre clair de Sparte en Béotie via l'isthme de Corinthe, donc deux unités terrestres spartiates se déplacent en Béotie. Je vais envoyer 5 unités, mais l'une d'elles sera l'unité spartiate des 300. Techniquement, les 300 sont auto-déployés, mais Phormio ne fait pas cette distinction. Ainsi, pour les troisième et quatrième unités, nous envoyons les deux unités spartiates (300 et unité terrestre) de Chalcidique qui peuvent encore traverser la Thessalie et qui arrivent maintenant en Béotie. Pour la dernière unité terrestre, nous constatons que l'une des deux unités terrestres du Péloponnèse en Chalcidique est notre cinquième unité parce que vous ne prenez pas la dernière unité terrestre d'un théâtre terrestre si possible.

Image : *La situation avant la bataille de Béotie. Il s'agit clairement d'une attaque écrasante qui se rapproche de très près de ce que la Platée historique a connu en 429 (Thucydide Livre 2.73).*

Les spartiates doivent d'abord mener une bataille terrestre obligatoire. Les forces spartiates ont une valeur militaire de 22 : 4 unités terrestres spartiates (8), 5 unités terrestres Péloponnésiennes (5), 1 base Péloponnésienne (2), 5 jetons de stratège (5), jeton de stratège des 300 (1), 1 marqueur de trahison (1) contre Athènes avec 3 : 1 unité terrestre de la ligue de Délos, 1 base de la ligue de Délos (2). Chaque camp retourne la carte supérieure de sa pioche, mais cela ne changera pas le résultat, donc la carte spartiate est un 1 et la carte athénienne est un 5 pour un score final pour Sparte de 23 contre Athènes 8 pour un différentiel de 15. Il y a plus que nécessaire d'unités terrestres spartiates pour éliminer l'unique unité terrestre de la ligue de Délos, et la base, sans aucune unité militaire survivante (terrestre ou navale), est éliminée pour deux du différentiel et les 12 autres sont perdus. Il est à noter que

nous calculons maintenant le nombre de pertes du vainqueur. Si nous regardons les pertes du combat terrestre : Table du vainqueur, alors que deux unités du camp athénien ont été éliminées, une seule d'entre elles est une unité terrestre, donc aucune unité spartiate n'est éliminée. De plus, notez que les bases n'affectent jamais les pertes réelles seulement la valeur militaire, donc la perte de la base n'a pas d'impact sur ce calcul.

Ce résultat de bataille rapporte 4 honneur pour la faction Agiade (2 unités ennemies éliminées fois 2) et la faction Eurypontide gagne 2 honneur (2 unités ennemies éliminées fois 1), ce qui augmente l'Agiade à 18 (de 14) et l'Eurypontide à 11 (de 9). Les deux factions athéniennes perdent chacune 2 honneur (démagogues à 29 et aristocrates à 28).

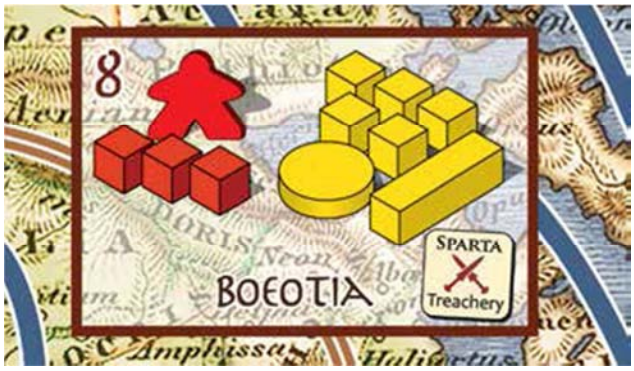


Image: *La situation post-bataille situation en Béotie.*

Alors maintenant ça revient à moi (humain) et je choisis d'exécuter mon affaire du théâtre des Cyclades, dont je me rappelle qu'il s'agit d'une affaire diplomatique. J'engage maintenant trois de mes quatre jetons de stratège restants et puisque les 3 jetons de stratège sont supérieurs (pas égaux) à la force militaire athénienne de 2 (base). Ceci convertit la base de la ligue de Délos (les bases athéniennes et spartiates sont immunisées contre ce problème) en une base de la ligue du Péloponnèse faisant gagner à l'Eurypontide 2 honneur (à 13). Les démagogues en tant que faction athénienne dirigeante sont réduits de 2 honneur (29 à 27).

Nous continuons maintenant avec les démagogues qui doivent passer, car il n'y a pas de questions athéniennes exposées et il en va de même pour les aristocrates. Le robot Agiade a toujours une affaire de stratégie primaire à Sparte mais elle est couverte et il choisit au hasard de supprimer l'affaire spartiate en Macédoine qui est un marqueur de rumeur Eurypontide et qui est ôté. J'ai ensuite choisi de retirer l'autre marqueur de rumeur (Agiade) de la file d'attente du théâtre macédonien.

Maintenant, c'est au tour des démagogues et leur affaire SP est disponible en Macédoine, ce qui se révèle être une affaire militaire démagogue. C'est un théâtre neutre, donc seul le général en chef engage des stratèges et selon les instructions de la matrice stratégique, les démagogues doivent engager 1 jeton de stratège pour déplacer une unité en Macédoine. Selon le tableau de décision, cette unité est censée être l'opposé du type de théâtre, donc une unité navale. Il y a un chemin ouvert via la Chalcidique pour déplacer une unité navale athénienne d'Athènes en Macédoine. Cela résout l'affaire militaire.

Maintenant, la faction Agiade joue et choisit au hasard de révéler le marqueur de rumeur spartiate à Sparte. Maintenant, je joue (humain) et je choisis la seule affaire spartiate disponible en retirant mon marqueur de rumeur (Eurypontide) de Sicile.

Alors que nous approchons de la conclusion du segment, les démagogues ont maintenant une de leurs affaires SP disponible en Macédoine qui s'avère être une affaire de Ligue. La matrice stratégique nous demande de construire une base de la ligue de Délos plus 2 honneur (les démagogues passent de 27 à 29).

Les aristocrates ont maintenant une affaire SP en Sicile qui s'avère être une affaire militaire aristocrate. L'instruction stratégique consiste à engager 5 jetons de stratège et à déplacer des unités navales pour surpasser les unités navales ennemies présentes sur le théâtre. Les démagogues vont engager leurs derniers stratèges. Cela signifie que deux unités navales doivent tenter d'arriver en Sicile, les quatre autres étant des unités terrestres. Le chemin d'Athènes vers la Sicile pour les unités navales est ouvert via Corcyre. Je déplace deux unités navales ; cela répond à l'instruction d'envoyer deux unités navales (en excès de celle du Péloponnèse en Sicile) et maintenant le reste doit être des unités terrestres, donc 4 unités terrestres athéniennes se déplacent d'Athènes à Corcyre, mais pour se déplacer de Corcyre, les unités terrestres doivent également avoir une base amie à Corcyre, ce qui est le cas. Cela permet à 4 unités terrestres d'arriver en Sicile.

Maintenant la faction Agiade a 5 stratèges disponibles et les Eurypontides en ont 1 que je vais engager. Pour la faction Agiade, nous regardons le diagramme de décision et déterminons que les agiades vont engager 4 de leurs 5 stratèges.

Image : *La Sicile avant le début de la bataille terrestre.*

Puisque la Sicile est un théâtre terrestre, nous ouvrons avec une bataille terrestre. La force d'Athènes est de 10 : 4 unités terrestres athéniennes (4), 6 jetons de stratège (6) contre 9 de Sparte : 2 unités terrestres du Péloponnèse (2), 1 base du Péloponnèse (2), 5 stratèges (5). Sparte tire une carte de 3 de son talon de bataille et les athéniens tirent un 4, ce qui donne une force finale de 14 pour Athènes contre 12 pour Sparte, soit une différence de 2. Ceci élimine les deux unités terrestres du Péloponnèse et puisque deux unités terrestres du Péloponnèse ont été éliminées, selon le tableau des pertes, une unité terrestre

athénienne est aussi éliminée. La base du Péloponnèse n'est pas affectée car le différentiel a été utilisé et parce qu'il y a encore une unité navale du Péloponnèse. Le général en chef aristocrate gagne 4 honneurs (2 unités terrestres éliminées multipliées par 2) et 2 honneur pour les démagogues (maintenant 32 et 31 respectivement). Chacune des factions spartiates perd 2 honneur (Eurypontide à 11 et Agiade à 16).

Puisqu'Athènes a gagné la bataille terrestre, ils ont la possibilité de mener une bataille navale. Les démagogues disent que oui, alors maintenant nous calculons une bataille navale. Athènes a une force de 10 : 2 unités navales athéniennes (4), 6 jetons de stratège (6) contre une force spartiate de 8 : 1 unité navale péloponnésienne (1), 1 base péloponnésienne (2), 5 stratèges (5). Les spartiates tirent un 3 et les athéniens un 2, ce qui donne un résultat final d'Athènes 12 contre Sparte 11. Ce différentiel est suffisant pour éliminer l'unité navale du Péloponnèse, mais la base du Péloponnèse survit. Cela donne au général en chef démagogue 2 honneur et à leurs compatriotes aristocrates 1 honneur (33 honneur chacun) et réduit chacune des factions spartiates de 1 honneur (Eurypontide 10 et Agiade 15). Cela résout l'affaire militaire.

Comme il n'y a pas d'affaires spartiates disponibles, les factions Agiade et Eurypontide passent. Les démagogues avec toutes leurs affaires SP résolues choisissent au hasard de révéler l'affaire athénienne à Sparte qui est un marqueur de rumeur aristocrate. Les aristocrates révèlent ensuite leur dernière affaire SP en Sicile, qui est une affaire de Ligue. Les aristocrates engagent quatre de leurs cinq jetons de stratège restants pour construire une base de la ligue de Délos en Sicile et gagner 2 honneur (Aristocrates 35 et Démagogues 33).

Image : *La Sicile après la campagne d'Athènes ; notez qu'il y a des bases opposées sur le théâtre avec de la place pour une troisième sur la route. Syracuse ressent la tension historique d'une expédition sicilienne.*

Les agiades clôturent le segment en révélant la dernière affaire à Sparte qui est une affaire militaire agiade. Puisque cette affaire se trouve dans l'espace de la cité-état, le joueur Agiade construit des unités spartiates à Sparte. Chaque base peut construire deux unités terrestres ou une unité navale. Puisqu'il n'y a que deux unités terrestres disponibles, Sparte construit deux unités terrestres et une unité navale. Si des unités athéniennes étaient présentes, cela pourrait provoquer une bataille, mais comme le théâtre est sous contrôle spartiate, l'affaire militaire est résolue.

Image : *C'est Sparte après avoir résolu l'affaire militaire agiade.*

Maintenant que toutes les affaires de théâtre sont terminées, chaque faction remet ses stratèges restants dans la réserve. Les factions agiade et démagogue en ont chacune un ; c'est insuffisant pour obtenir un honneur supplémentaire (il en faut au moins quatre) et les autres factions n'en ont plus. Le segment de résolution de théâtre est terminé.

C'est maintenant le début de la phase de fin. Puisqu'il s'agit d'un scénario à deux tours selon les instructions du scénario, il ne se terminerait que par une victoire automatique. Alors que le score actuel est de 70 à Athènes contre 25 à Sparte, les conditions d'une victoire automatique ne sont pas réunies car l'avance est insuffisante (voir 11.11, 11.12, 11.13). Nous entrons maintenant dans le segment de maintenance. Tout d'abord, nous regardons combien de bases chaque camp a sur la carte. Athènes en a 15 contre 9 à Sparte. Athènes peut entretenir 60 points d'unités (4 points de maintenance par base), chaque unité navale comptant pour 2 et chaque unité terrestre pour 1. Athènes compte 14 unités navales et 14 terrestres pour un total de 42, ce qui est bien en deçà de la limite de maintenance. Sparte peut entretenir 36 points d'unités et possède 5 unités navales et 17 terrestres pour un total de 27, donc aussi bien en dessous de la limite. Si l'un ou l'autre camp avait eu des unités en excès de sa limite de maintenance, les unités auraient été retirées de la carte (au choix du propriétaire).

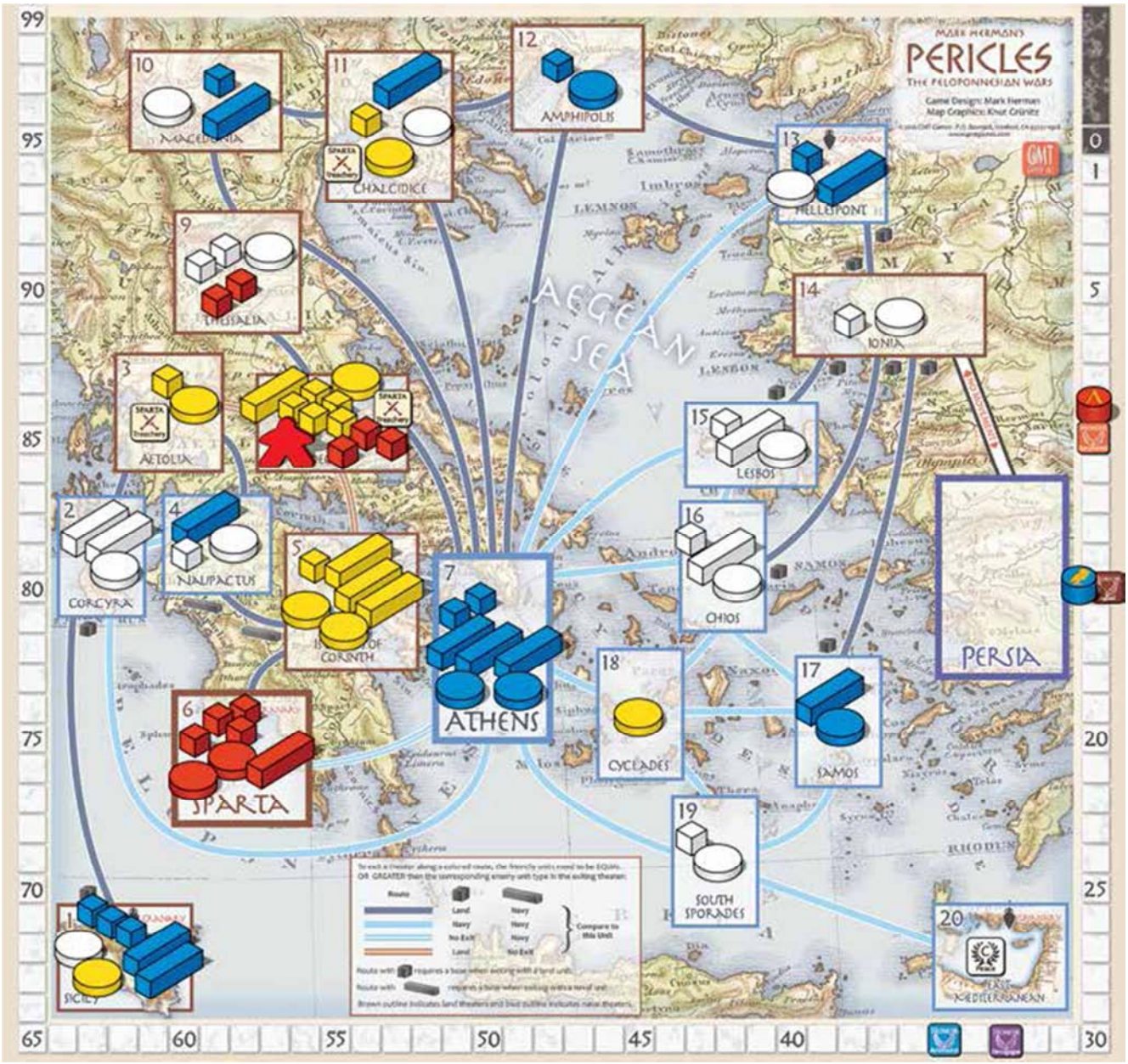


Image : *La situation avant le redéploiement.*

Le segment de redéploiement permet aux joueurs de réaffecter des unités entre leurs bases. C'est un élément important dans cette partie d'échecs car les unités sont placées et non déplacées comme elles le sont pendant l'expédition militaire. Voir 11.3 pour les détails, mais un théâtre sans base amie ne peut avoir qu'une seule unité (terrestre ou navale) à la fin du redéploiement et tout théâtre avec au moins une base peut contenir jusqu'à 15 unités amies. Les unités de ligue doivent être sur des théâtres avec des bases de ligue, Sparte sur des théâtres avec des bases spartiates. L'avantage d'Athènes est qu'elle peut placer ses unités sur des théâtres avec des bases de la ligue de Délos ou athéniennes.

Selon les règles, vous essayez de vous assurer que toutes les bases sont couvertes, avec des choix faits au hasard. En commençant par la ligue de Délos, nous déterminons qu'aucune unité n'a besoin de bouger et qu'il n'y a pas de redéploiement par choix. Les forces athéniennes sont maintenant déterminées et les forces athéniennes décident au hasard de déplacer une unité terrestre et navale athénienne de la Sicile vers Athènes pendant que les autres forces restent où elles sont. Ensuite, la ligue du Péloponnèse envoie une unité terrestre de Béotie en Sicile, une unité navale de l'isthme de Corinthe vers les Cyclades, une unité terrestre de Béotie vers l'isthme de Corinthe et toutes les unités terrestres spartiates en Béotie retournent à Sparte. En Thessalie, l'une des deux unités terrestres spartiates doit partir car il n'y a pas de base, mais comme la seule unité qui reste est une unité terrestre spartiate, elle peut rester en Thessalie.

Le dernier point sur la séquence de jeu du tour serait de déterminer maintenant si un objectif de la volonté de l'assemblée de la carte Aristophane a été résolu. Comme ce n'était pas le cas ce tour-ci, nous passons maintenant au deuxième tour de jeu. Si c'est votre première fois, je vous suggère d'essayer de jouer le deuxième et dernier tour de ce scénario en utilisant votre propre stratégie.

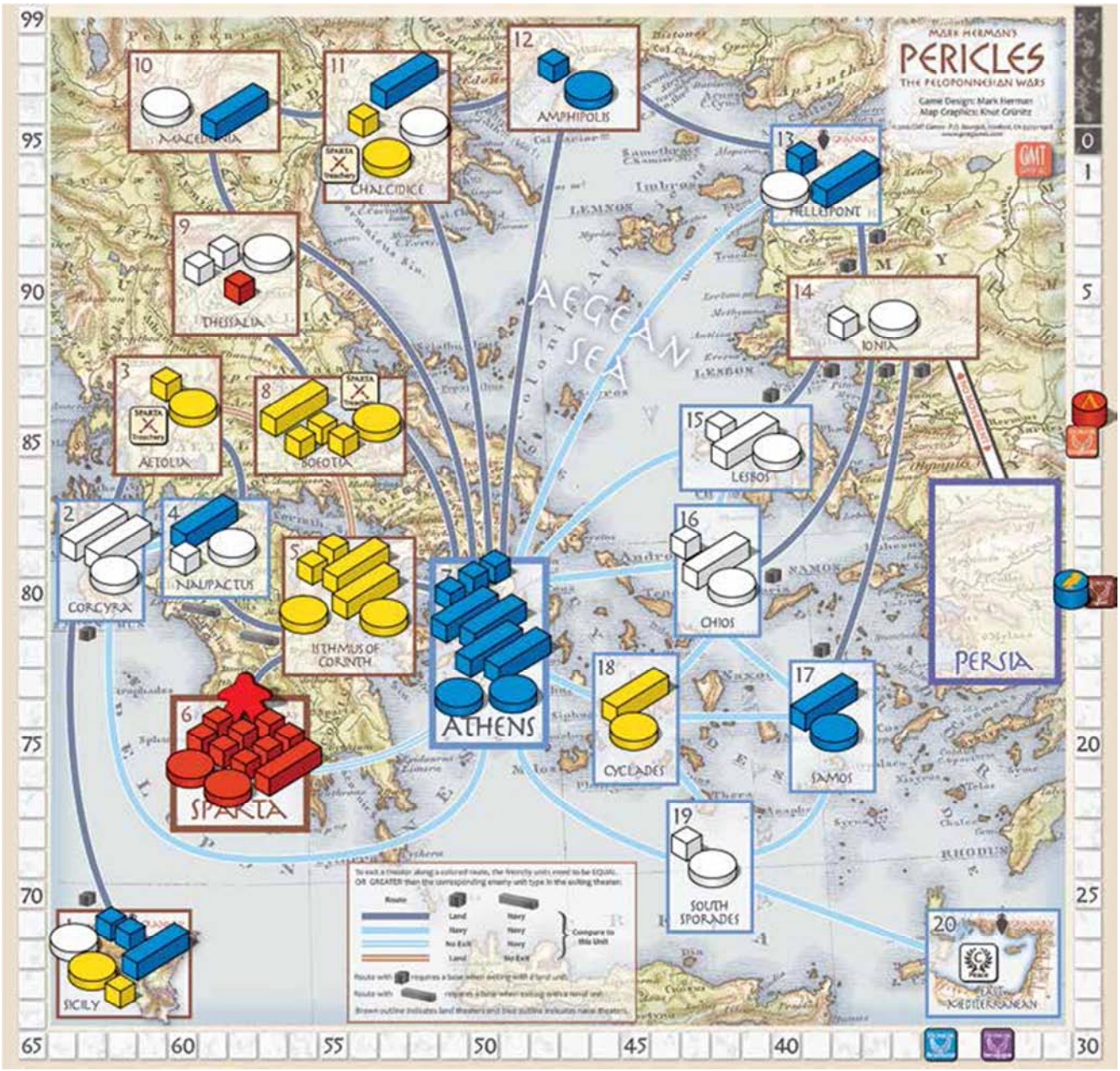


Image : *Position finale à la fin du premier des deux tours du scénario de la guerre d'Archidamos.*

17.0 Personnalités des cartes

par Carole Herman

***Note historique** : La principale source du Qui est Qui pendant le 5ème siècle av. J.-C. est Thucydide et Xénophon complété par Plutarque et Diodore. Les sources ne sont pas toujours d'accord et il faut noter que plusieurs personnes portent le même nom ou des noms semblables (par exemple Jon, John). Dans bien des cas, tout ce que nous savons sur certains de ces individus est basé sur un seul passage. Cela dit, nous avons essayé de donner quelques détails sur l'identité de ces personnalités sur les cartes et sur leur impact et leur rôle durant cette période.*

17.1 Chefs de faction

***Note historique** : Les noms des factions méritent d'être évoqués. Les spartiates étaient faciles car il y avait deux maisons royales, donc les noms des factions coïncident avec les noms des maisons royales. En ce qui concerne les athéniens, il y avait plusieurs chemins possibles. Pendant cette période, Athènes comptait de nombreuses factions, mais au niveau le plus large, il y avait une faction dirigeante et une faction d'opposition. Thucydide a utilisé le terme "démagogues" pour refléter le parti d'opposition, en particulier lorsqu'il était sous la direction de Cléon. J'ai été tenté d'appeler le parti au pouvoir "conservateurs", mais j'ai finalement choisi d'utiliser le terme "aristocrates" de Plutarque. Les noms des chefs de faction ont changé en raison de leur mort ou de leur disgrâce au cours des soixante années de ce jeu. Dans certains cas, la faction qu'un individu dirigeait a changé. Par exemple, au début de ce jeu, Périclès était le chef de faction des démagogues ou pendant cette période l'opposition, et Cimon menait les aristocrates. Après la mort de Cimon, Périclès est devenu plus conservateur et s'est transformé en chef de faction des aristocrates et Cléon dirigea l'opposition des démagogues. Par conséquent, j'utilise les cartes de chefs de faction pour représenter l'évolution de la direction des factions adverses en fonction des votes ou de la succession (Roi).*

17.2 Personnalités athéniennes

J'ai tenté d'associer une personnalité à sa tribu athénienne, qui est au haut des cartes athéniennes. Je dirais qu'il y avait suffisamment de preuves historiques pour environ la moitié seulement de ces associations, l'autre moitié étant plus hypothétique que factuelle.

Eschyle était un tragédien grec qui a combattu à la bataille de Marathon. Parfois appelé "Le Père de la tragédie", ses pièces, avec celles de Sophocle et d'Euripide, sont parmi les seules œuvres de la littérature grecque classique qui ont survécu.

Adimante, fils de Leucolophies était un général qui échappa à l'exécution après la victoire des Arginuses en ne retournant pas à Athènes. Il a également servi sous Alcibiade dans l'expédition contre Andros et a été présent à la bataille décisive d'Aegos Potamos où il a été accusé de trahison, fait prisonnier et destitué par Conon.

Alcibiade était le descendant du clan des Alcméonides dont la carrière tumultueuse l'a littéralement fait se battre dans tous les camps du conflit. Il était beau, riche, et était parodié par Aristophane comme parlant avec un zozotement. C'était parfois un politicien et un chef militaire brillant qui semble avoir manqué d'une boussole morale. Son père fut tué en 447 av. J.-C. à Coron, en Béotie et Périclès devint son tuteur légal. Il servit avec Socrate à Potidée et la défendait quand il fut blessé à la bataille de Delium. Il s'est battu pour Athènes, Sparte, la Perse, puis Athènes avant d'être finalement exilé pour la deuxième fois. Il est mort sous les coups d'assassins d'origine inconnus ou de frères vengeurs d'une femme lésée en 404 av. J.C.

Anaxagore était un philosophe qui a découvert la véritable cause des éclipses. Il était un ardent partisan de Périclès, mais il fut poursuivi pour impiété en affirmant : "Le soleil est une pierre incandescente plus grande que la région du Péloponnèse". Périclès réussit à faire abandonner les charges, mais Anaxagore s'est senti obligé de quitter Athènes et de passer le reste de ses jours en exil auto-imposé.

Anthémocrite était un envoyé qui fut assassiné par les mégariens.

Archestrate a mené les campagnes macédoniennes et chalcidiennes.

Aristocrate était ambassadeur et signataire de la paix de Nicias.

Axioque appartenait à l'ancien clan des alcméonides. C'était un homme politique qui s'exprimait sur des questions de politique intérieure et étrangère.

Callias était un diplomate athénien important qui a négocié la paix avec la Perse qui porte son nom (Paix de Callias). Bien que la guerre avec la Perse ait officiellement pris fin, selon Kagan, des hostilités sporadiques se sont poursuivies dans ce qu'il appelle une "guerre froide" antique.

Callias II était un diplomate qui a été tué pendant la bataille de Potidée.

Callimaque était un sculpteur et architecte célèbre. Il a été chargé par Périclès de construire le temple d'Athéna Niké sur la Propylée (porte) de l'Acropole.

Callixène *a* mené l'effort pour exécuter les généraux victorieux après la bataille des Arginuses.

Cimon, fils de Miltiade, était un aristocrate athénien, brillant général et chef politique qui participa à la bataille de Marathon et qui fut ostracisé par Périclès.

Cléophon, fils de Cléipide, était considéré comme "le plus grand démagogue de l'époque" qui s'opposa au coup d'état oligarchique. Sa constante frugalité avec Critias lui a valu une place dans la rhétorique d'Aristote. Comme beaucoup d'hommes politiques, il a été la cible d'attaques satiriques de la part des poètes comiques qui l'ont décrit comme étant méprisable. Certains l'ont considéré comme

un véritable révolutionnaire. Il fut assassiné en 404 av. J.C. par la foule.

Cléon était l'enfant modèle d'un démagogue athénien. Cléon était considéré comme un " politicien nouveau" car il n'avait pas d'ancêtres nobles. Il avait des idées radicales qu'il livrait avec un style oratoire agressif, à la fois efficace et impoli. Sa richesse n'était pas basée sur la terre, mais sur le commerce et la tannerie. Après la mort de Périclès, Cléon devint de fait le chef d'Athènes. Il mena d'âpres batailles politiques avec Nicias. Nicias aida Cléon à mener l'offensive pour prendre l'île de Sphactérie. Cléon prit intelligemment le général Démosthène comme commandant en second, ce qui conduisit au dramatique succès qui captura la force spartiate. Malheureusement, ce succès lui valut de se mesurer au brillant général spartiate Brasidas qui les vit tous deux mourir lors de la bataille d'Amphipolis (événement de la carte Aristophane "Les cavaliers" B). La mort de Cléon et de Brasidas a ouvert la voie à des négociations qui ont conduit à la paix de Nicias.

Conon fut l'amiral athénien qui perdit la bataille d'Aegos Potamos et la guerre.

Critias fut un athénien connu pour ses tragédies, ses élégies et ses œuvres en prose et aussi pour tyrannie et meurtre politique, juste après la fin de la guerre.

Démoclide *a* mené plusieurs campagnes en Thrace et a été le fondateur de la colonie de Brea.

Démosthène, fils de Callisthène, fut un général athénien important de la 2ème guerre du Péloponnèse jusqu'à sa mort dans l'expédition sicilienne. En 425 av. J.C., il fortifia Pylos et, avec Cléon, captura les spartiates sur Sphactérie. Il fut l'un des signataires de la paix de Nicias en 421 av. J.C. Après sa défaite en Sicile face aux syracusains, lui et Nicias furent capturés et exécutés malgré les ordres de Gylippe de les faire prisonniers.

Diomedon fut un général de guerre tardif qui contribua à la victoire lors de la bataille des Arginuses.

Diotmos commanda une partie des forces navales athéniennes lors de la bataille de Sybota.

Ephialtes fut un démagogue athénien, un homme politique et le premier dirigeant du mouvement démocratique radical à Athènes. Il commença par diminuer le pouvoir de l'aréopage et présenta de nouvelles lois qui incluaient le contrôle des titulaires de charge et le traitement judiciaire des procès d'état, pour que les fonctionnaires publics reçoivent un salaire, une qualification de propriété réduite et une nouvelle définition de la citoyenneté. Malheureusement, il n'a jamais eu l'occasion d'y participer car il fut assassiné lors d'un coup d'état oligarchique.

Epilycos, était un aristocrate athénien, et un membre de la boulè qui a aidé à négocier un traité avec le roi perse Darius en 424- 423 av. J.C.

Eurymédon fut général pendant la 2ème guerre du Péloponnèse. Il fut envoyé pour intercepter la flotte du Péloponnèse, qui était en route pour Corcyre. À son arrivée, Eurymédon prit le commandement des flottes combinées après que Nicostrate avec un petit escadron de Naupacte eut sécurisé l'île au nom d'Athènes. Il a ensuite été nommé commandant d'une expédition en Sicile avec Sophocle. En chemin, il s'est arrêté à Corcyre pour aider le parti démocrate à lutter contre les exilés oligarques. Lorsqu'il arriva enfin en Sicile, il fut contraint d'accepter le pacte conclu par le syracusain Hémocrate avec les anciens alliés athéniens. Cependant, les conditions n'étaient pas satisfaisantes pour l'assemblée athénienne qui imputa ses actes à la corruption. En conséquence, Eurymédon fut contraint de payer une énorme amende. Son dernier commandement fut de naviguer avec Démosthène pour aider les athéniens au siège de Syracuse, mais il fut tué en route lors d'une escarmouche.

Euripide était un aristocrate athénien et l'un des trois tragédiens grecs célèbres qui a écrit *Médée* et *Les Troyennes*.

Glaucon était le frère aîné de Platon, connu pour ses dialogues socratiques.

Hagnon était le fils de Nicias et le père de Théramène. À l'âge mûr de soixante ans, il a été élu avec Sophocle comme proboulos d'Athènes. Sa carrière militaire l'a vu fonder la colonie d'Amphipolis. Il a participé aux campagnes de Samos et de Chalcidique et a été l'un des signataires de la paix de Nicias.

Hyperbole était un homme politique qui a pris de l'importance après la mort de Cléon. Aristophane l'a décrit dans la pièce de théâtre "*La Paix*" comme un fabricant de lampes avant qu'il ne devienne politicien. Détesté autant que Cléon l'était, il est aussi associé au prétendu déclin de la culture politique athénienne qui a conduit à la défaite d'Athènes. En 411, il fut assassiné à Samos où il vivait en exil depuis 416. Thucydide pensait que sa mort avait été causée pour son "engagement et sa sympathie" envers le coup d'état oligarchique athénien.

Ictinos était l'un des architectes les plus célèbres d'Athènes qui a conçu de nombreuses œuvres, dont la plus célèbre est le Parthénon.

Iolcios était ambassadeur à la paix de Nicias.

Lacédémonios descendait du clan des Philaides qui étaient des aristocrates propriétaires terriens. Son père Cimon admirait tellement les spartiates qu'en signe de bonne volonté, il donna à son fils le nom de la ville de Lacédémone. Il commanda un escadron de 10 trirèmes pendant la crise initiale entre Corcyre et Corinthe.

Lachès était un général qui, après un échec précoce en Sicile a été poursuivi par Cléon, mais acquitté de tout acte répréhensible. Lachès avec Nicias a négocié la paix de Nicias, mais quand la paix s'est effondrée, il est retourné sur le terrain. Il fut tué en 418 à la bataille de Mantinée.

Lamachos était connu pour ses compétences militaires et son courage. Aristophane l'a commenté favorablement dans certains de ses dialogues. Il fut l'un des généraux placés aux commandes de la malheureuse expédition sicilienne, où il fut tué au combat.

Lampon était un ambassadeur de la paix de Nicias.

Léocrate était un général qui mena le siège qui a conquis la rivale maritime d'Athènes, Égine.

Léon était un démocrate convaincu et un général pendant la dernière partie de la guerre du Péloponnèse. Lui et Diomédon ont pris les commandes à Samos et ont attaqué l'île de Rhodes quand elle s'est révoltée contre la Ligue de Délos.

Lysias *s'*est fait voler sa fortune par les 400 oligarques. Lysias était l'un des généraux exécutés après l'échec de la mission de sauvetage des marins noyés lors de la bataille des Arginuses.

Lysiclès a été tué par un général au cours d'une expédition de collecte d'hommages en Carie.

Mnesiclès a été engagé par Périclès pour être l'architecte qui a construit les Propylées, la porte péricléenne de l'acropole athénienne.

Myrtilos était un ambassadeur aux négociations de la paix de Nicias.

Myronidès *a* mené avec succès une contre-attaque remportant la bataille d'Oenophyta au cours d'une première campagne béotienne.

Nicias fut un aristocrate athénien, un général et un chef politique qui est arrivé au pouvoir après la mort de Périclès. Après une décennie de guerre, les conditions de la paix ont été créées après la mort simultanée de Cléon et de Brasidas lors de la bataille d'Amphipolis. Nicias était le chef du mouvement pacifiste athénien qui amena à la cessation des hostilités plus tard intitulé la paix de Nicias. Il accepta à contrecœur un commandement conjoint de l'expédition sicilienne qui marqua le tournant des guerres du Péloponnèse. Après avoir livré les forces athéniennes à Syracuse, il a été sommairement exécuté malgré les protestations de Gylippe, le commandant spartiate.

Périclès le jeune était un aristocrate athénien et le fils illégitime de Périclès. Il était l'un des six généraux exécutés à la suite de la bataille des Arginuses pour ne pas avoir réussi à récupérer les survivants dans une tempête.

Périclès, fils de Xanthippe, était un général athénien et homme politique du clan des Acamantes qui est arrivé au pouvoir après avoir ostracisé son rival Cimon. Il est considéré comme l'une des plus grandes figures de l'histoire grecque. Il a promulgué des décisions controversées qui ont détourné les fonds de la ligue de Délos pour améliorer Athènes avec un programme de construction massif qui comprenait le Parthénon. En tant que général, il a réprimé la révolte de Samos et pendant la 2ème guerre du Péloponnèse, il mena de grands raids sur la côte spartiate. Il mourut de la peste en 429 av. J.C.

Phormio était un aristocrate athénien et était considéré par Thucydide comme un commandant exemplaire. Il a mené le siège de Chalcidique et a remporté deux batailles navales extraordinaires sur des flottes du Péloponnèse de taille supérieure qui ont abouti à des accords avec les acarnaniens. Il mourut en 428 av. J.-C. après avoir été accusé de corruption.

Phrynichos était un général athénien démagogue et flagorneur qui, avec Théramène, Pisandre et Antiphon, a renversé le gouvernement lors d'un coup d'état oligarchique. L'expédition sicilienne et bien d'autres événements ont laissé les coffres d'Athènes dans un état lamentable. Les "quatre cents" ont été mis en place pour instaurer une meilleure façon de gérer les finances, mais n'a duré que quatre mois. Thucydide a déclaré : "ils auraient préféré établir un gouvernement oligarchique et maintenir le pouvoir athénien sur l'empire." Alors que les athéniens se méfiaient de leurs véritables intentions, ils se sont arrangés pour trahir leur ville en échange de leur propre sécurité. En 411, Phrynichos fut poignardé à mort alors qu'il quittait la chambre du conseil.

Protéas fut commandant à la bataille de Sybota.

Protomachos fut un général qui participa à la victoire athénienne des Arginuses. Malgré la victoire, les généraux ont été accusés de ne pas avoir réussi à récupérer les survivants athéniens et les corps des victimes. Craignant la colère du peuple contre Protomachos et Aristogène, il choisit de ne pas retourner à Athènes pour être jugé et évita le sort des six autres généraux qui furent exécutés.

Scironidès était un aristocrate athénien et un général élu en 412 et plus tard accusé de manquement au devoir quand il vota pour se retirer de Iasos et d'Amorgès.

Socrate, fils de Sophronique, maçon et sculpteur, était connu comme le fondateur de la méthode socratique. Il est crédité d'avoir sauvé la vie d'Alcibiade après avoir été blessé au siège de Potidée et était contre l'exécution des huit généraux pendant leur procès après la bataille des Arginuses. Après la défaite d'Athènes en 404, la courte période des 30 tyrans fut suivie du rétablissement de la démocratie. La nouvelle démocratie amena Socrate à se défendre contre des accusations d'impiété qui ont conduit à son exécution en 399.

Sophocle était un aristocrate et général athénien qui a combattu avec Périclès pendant la révolte de Samos et qui, pendant la guerre du Péloponnèse, a été réélu au conseil stratégique. Il était célèbre de son vivant et est surtout connu comme un tragédien qui a écrit plus de 120 pièces, dont *Antigone* et *Électre*.

Note de conception : *Sophocle est l'une de mes personnalités préférées de cette période. C'était un homme de la Renaissance bien avant que le terme n'ait un sens.*

Strombichidès était un général et un démocrate convaincu qui commanda huit navires envoyés sur les côtes d'Asie mineure après la révolte de Chios.

Théramène a été une figure centrale dans quatre épisodes majeurs de l'histoire athénienne. Après la bataille des Arginuses, il servit comme triarque, dont la tâche était de sauver les marins des navires coulés, mais il fut détourné par une tempête. Il fut l'un des meneurs d'un coup d'état oligarchique, servit comme général et, après la défaite des athéniens à Aegos Potamos, organisa les conditions par lesquelles Athènes se rendit à Sparte. Il était membre des trente tyrans, ce qui a conduit Sparte à imposer des règles

sévères à Athènes. Théramène était un personnage controversé, dont les désaccords avec les membres du gouvernement et les protestations contre les trente tyrans l'ont fait être dénoncé. Comme ils n'arrivaient pas à décider comment le punir, il fut jeté à une foule de citoyens en colère et exécuté sans procès.

Thrasyclès fut un général qui, avec Strombichidès, fut envoyé sur la côte d'Asie mineure pour réprimer la révolte de Chios.

Thrasybolos, fils de Thraso était un général qui mena la résistance démocratique contre les oligarques. Il imputa la catastrophe de Notion à Alcibiade, l'accusant d'avoir mené la campagne comme une "croisière de luxe". Alcibiade a également été accusé de "se livrer à la débauche en se soûlant et en rendant visite à des prostituées". On dirait que ce qui était vieux est devenu nouveau.

Thrasyllos fut un chef qui joua un rôle dans l'organisation de la résistance démocratique dans une flotte athénienne à Samos. Il fut élu général par les marins et les soldats et occupa ce poste jusqu'à son exécution en 406 après la bataille des Arginuses.

Thucydide fils d'Oloros était un aristocrate, un amiral et un historien. Ses écrits sont ceux d'un athénien riche, qui avait des penchants oligarchiques. Il admirait Périclès pour avoir exercé un contrôle ferme sur la démocratie athénienne indisciplinée. En tant qu'amiral, il ne parvint pas à sauver Amphipolis de Brasidas et fut exilé jusqu'après la reddition d'Athènes. C'est à cette époque qu'il écrivit "L'histoire de la guerre du Péloponnèse". Il retourna à Athènes et vécut en Thrace, au cours de sa retraite, et a peut-être été tué au cours d'un vol qualifié. Sa fille et Xénophon ont terminé son travail.

Thucydide fils de Mélésias était un homme politique important qui s'opposa à Périclès après la mort de Cimon. Il croyait en la philosophie du soi-disant "vieil oligarque" et s'efforçait de faire revivre l'époque de Cimon. Son pouvoir politique a atteint son apogée au début de la première guerre du Péloponnèse. Sa stratégie d'établissement d'une assemblée où tous ses partisans s'unissent d'une seule voix lui a permis de montrer les différences entre lui et Périclès. Cependant, il fut plus tard ostracisé par Périclès et se rendit peut-être à Sybaris.

Tolmidès était un général expérimenté qui commanda de nombreuses expéditions qui comprenaient des raids sur le Péloponnèse, prit Chalcis, et vainquit Sicyon avec succès. Il était l'un des principaux rivaux politiques de Périclès, mort au combat au cours d'une campagne en Béotie qui manquait de ressources.

Xénophon était un athénien qui avait de la sympathie pour Sparte. C'était un historien grec, mercenaire et philosophe. Il est célèbre pour de nombreux ouvrages importants, tels que *l'Anabase*, un mémoire militaire avec des descriptions brutales et vivantes tirées de son journal. Les *Helléniques* était un mémoire personnel censé n'être destiné qu'à ses amis qui avaient vécu de nombreux événements. Son récit commence en 411, après que Thucydide ait interrompu son récit et se termine en 362, l'année de la 2ème bataille de Mantinée. Xénophon a également été un élève de Socrate et une autorité de premier plan sur ses enseignements. Son travail, L'Apologie de Socrate, raconte les détails du procès de Socrate. Après la 2ème guerre du Péloponnèse, il quitte Athènes et rejoint l'expédition du prince achéménide Cyrus le jeune pour renverser son frère le roi Artaxerxés II, ce qui entraîne *l'Anabase* de Xénophon et son exil d'Athènes. Il a été tué à Spartolos en 429 avant JC.

17.3 Personnalités spartiates

Le principal corps dirigeant de Sparte était la Gérousie qui se composait de 30 individus qui avaient atteint le rang d'éphore. J'ai choisi d'intituler les cartes spartiates de cette manière. Là où l'on sait que j'ai associé les différentes personnalités à la maison royale à laquelle elles étaient associées, mais pour la plupart l'information sur les personnalités spartiates est plus difficile à obtenir puisque Thucydide et Xénophon étaient athéniens et étaient évidemment plus familiers des gens qu'ils connaissaient personnellement. Les principales personnalités dirigeantes de la faction étaient les rois de Sparte. Sparte avait deux rois à un moment donné, mais en raison des différences d'âge, un roi était souvent plus important avec un régent pour un roi plus jeune. Au tout début de la période, le roi Pléistoanax a mené l'invasion de l'Attique qui a fait demi-tour et il a été exilé pour corruption. Au début de la 2ème guerre du Péloponnèse, le roi Archidamos de la célèbre guerre d'Archidamos mena le spectacle, mais sans aucune fanfare, il disparaît du récit et est présumé être mort de causes inconnues. Le principal roi dans la dernière partie de la guerre fut Agis II avec un Pleistoanax plus âgé qui revint à Sparte. Les architectes de la victoire spartiate sont attribués à Agis II avec son armée de Décélie et Lysandre dont la victoire navale a amené Athènes à se rendre après un long siège.

Agesandre était ambassadeur du parti de la guerre au début de la 2ème guerre du Péloponnèse.

Agesandridas était un général spartiate qui commandait les navires du Péloponnèse qui soulevèrent la révolte en Eubée. Il a également mené plusieurs flottes péloponnésiennes à la victoire dans la campagne d'Érétrie.

Aisimidès était un amiral corinthien à la bataille de Sybota.

Alcamène, fils de Sthenelaidès était un gouverneur militaire qui fut nommé par Agis II comme commandant de la révolte de Lesbos. Il navigua avec 21 navires vers Chios, où il fut poursuivi, attaqué et tué par la flotte athénienne au large de l'isthme de Corinthe.

Alcidas était un amiral spartiate vicieux qui, pendant la révolte ionienne, exécuta des prisonniers alors même qu'il fuyait les poursuivants athéniens. Outre plusieurs atrocités, il accomplit peu de choses, bien qu'il força les athéniens à dépenser de précieuses ressources pour neutraliser son voyage.

Antiphos était un ambassadeur à la paix de Nicias.

Antisthène était un commandant naval qui dirigea une flotte spartiate du Péloponnèse vers Milet.

Aristeos, fils de Pellichas, était un général corinthien qui mena la révolte de Chalcidique.

Astyochos était un navarque chargé d'exécuter Alcibiade qui avait fui en Perse.

Brasidas, fils de Tellis, était un brillant général spartiate que Thucydide disait intelligent, compétent et courageux. Il sauva Méthone d'une attaque athénienne et a été élu éphore. Il dirigea les hilotes spartiates libérés et les mercenaires du Péloponnèse vers le nord, où il ranima la rébellion chalcidienne contre Athènes et captura Amphipolis. Il y est mort en combattant Cléon dans la contre-attaque athénienne ratée. Sa mort dans la même bataille que la disparition de Cléon a ouvert la voie à des négociations qui ont conduit à la paix de Nicias.

Callicratidas était un navarque qui a combattu et est mort à la bataille des Arginuses. Il y a deux versions sur ce qui est arrivé à Callicratidas lors de cette bataille. Le récit de Diodore est un peu plus spectaculaire, affirmant que Callicratidas "s'éteignit dans un flamboiement de gloire", éperonnant des navires à sa gauche et à sa droite jusqu'à ce qu'il rencontra finalement sa mort violente quand il frappa le navire de Périclès. L'autre version, écrite par Xénophon, dépeint un tableau quelque peu différent, sinon plus sombre. Selon Xénophon en 406 Callicratidas est tombé par-dessus bord et s'est noyé lorsque son navire fut percuté par une trirème ennemie près de Mytilène. En dehors du fait qu'il est mort, il y a très peu de détails sur ce qui s'est passé exactement dans cette bataille.

Calligitos était un ambassadeur mégarien qui prônait un soutien agressif aux révoltes ioniennes.

Chalcidaeos était un général qui a soutenu Alcibiade pendant la campagne égéenne. En 412, les athéniens l'ont tué près de Milet.

Chéirisophos était un commandant spartiate de la fin de la guerre qui est surtout connu pour avoir dirigé les dix mille soldats des guerres gréco-perses.

Chionis était ambassadeur à la paix de Nicias.

Cléandridas était conseiller politique du roi agiade Pleistoanax.

Cléarchos, fils de Rampias, était un gouverneur militaire détesté de Byzance, un commandant naval qui perdit la ville à la révolte et soutint Pharnabaze en Hellespont. Son amour de la guerre et de la bataille était considéré comme extrême, même selon les normes spartiates.

Cléaridas était spartiate et sous-commandant à la bataille d'Amphipolis.

Cléobulos était un éphore qui s'opposait à la paix de Nicias. Il a également conseillé aux béotiens et aux corinthiens d'agir ensemble pour former une alliance avec Argos dans le but de saboter la paix.

Cnemos était amiral à la bataille de Naupacte.

Deiniadas était un périoque laconien qui a provoqué la révolte de Méthymne sur Lesbos.

Dercylidas était un amiral spartiate connu pour être rusé et astucieux. Le roi Agis II l'envoya d'Amphipolis vers l'Hellespont pour provoquer la révolte d'Abydos, qui était une colonie milésienne.

Diathos était un ambassadeur lacédémonien aux négociations de la paix de Nicias.

Dmagon fut l'un des fondateurs d'Héraclée, avec Léon et Alcidas.

Dorcis était un commandant spartiate impopulaire qui a pris le commandement après la bataille de Mycale.

Eccritos était un général spartiate qui dirigea les 600 hilotes et "néodamodeis" comme renforts pendant la campagne sicilienne.

Empedios était un ambassadeur spartiate à la paix de Nicias.

Endios était un éphore qui a soutenu Alcidas pendant la révolte de Chios.

Epicydidas était un commandant spartiate qui a perdu une flotte pendant une tempête.

Epitadas était un commandant spartiate tué à la bataille de Sphactérie en 425 av. J.C. Même avec 420 hoplites, Epitadas ne pouvait pas empêcher les athéniens de bloquer ses forces. Les spartiates étaient prêts à négocier la paix, mais Cléon, sentant le sang, rejeta l'idée et captura cette force. C'était la première fois qu'une armée spartiate se rendait plutôt que d'être tuée sur place.

Etéonicos était un commandant spartiate pendant les campagnes des Arginuses et d'Aegos Potamos.

Eualas était un commandant spartiate pendant les révoltes égéennes.

Eubulos était un commandant naval spartiate pendant la campagne de Méthana.

Eurybatos était un amiral corinthien à la bataille de Sybota. Cette bataille fut peut-être la plus grande bataille navale entre les cités-états grecques jusqu'alors et est considérée comme l'un des catalyseurs de la 2ème guerre du Péloponnèse.

Eurylochos était un commandant spartiate pendant les révoltes égéennes qui fit marcher une grande armée de Delphes pour menacer Naupacte et assiégea l'Argos amphilochienne. En 426 av. J.C., il mourut à la bataille d'Olpae.

Evagoras connu comme tyran, a servi comme commandant spartiate à Chypre.

Gylippe était un général dont la place dans la société spartiate a été entravée par sa mère qui était une hilote. Il a dirigé avec succès le secours de Syracuse, mais après la bataille d'Aegos Potamos en 405, il vola l'argent qu'il transportait à Sparte et comme son père avant lui, il fut condamné à mort et s'enfuit en exil.

Hateomaridas était un éphore du parti de la paix.

Hegesandridas était un amiral spartiate qui mena avec succès plusieurs campagnes, notamment la prise de l'Eubée.

Hetoemaridas était de naissance noble et un citoyen spartiate très respecté. En tant qu'éphore du parti de la paix à la veille de la deuxième guerre du Péloponnèse, il estimait qu'Athènes devait être autorisée à conserver son hégémonie navale, "puisqu'il n'était pas avantageux pour Sparte de se disputer sur mer".

Hippagretas était un commandant spartiate à la bataille de Sphactérie.

Ischagoras était un ambassadeur spartiate à la paix de Nicias.

Laphilos était un ambassadeur spartiate à la paix de Nicias.

Lichas, fils d'Arcesilaos, était un diplomate spartiate qui négocia un traité pour l'aide perse, mais qui s'opposa à la restitution des villes grecques à l'autorité du grand roi.

Lysandre était le brillant amiral spartiate qui était très proche du roi eurypontide, Agis II. Il a remporté de nombreuses victoires, y compris dans la région de l'Hellespont où il remporta la bataille finale décisive d'Aegos Potamos. Au cours de l'année suivante, son blocus contraint les athéniens à se rendre, mettant fin à la 2ème guerre du Péloponnèse.

Metagenes était un diplomate spartiate aux négociations de la paix de Nicias.

Mindaros était un amiral qui prit le commandement de la flotte spartiate à Milet. Il estima que le soutien qu'il recevait du satrape perse Tissaphernès était insuffisant et fut incité à donner son soutien à un autre satrape Pharnabaze en Hellespont. Alors qu'il était en Hellespont avec une large flotte, il fut contraint au combat par Alcibiade et Thrasybule à Cyzique. Dans un ensemble confus d'engagements navals et terrestres, Mindaros fut tué et sa flotte éliminée.

Naucleides était un traître platéen dont le coup d'état raté fut l'une des causes de la 2ème guerre du Péloponnèse. Lui et les autres riches citoyens de Platée méprisaient Athènes et voulaient prendre le pouvoir. Il avait le soutien d'un des hommes les plus puissants de Thèbes, Eurymaque, dont le père Léontiadès livra Thèbes aux Perses en 480 av. J.C.

Nicomède, fils de Cléombrotos, était un agent royal qui, sous l'autorité du roi Pleistoanax, fils de Pausanisas, aida les doriens en Béotie.

Pausanias était un commandant spartiate et fils de Cléombrotos qui servit comme régent après sa mort. Il était le père de Pleistoanax qui devint plus tard roi. Selon Thucydide et Plutarque, de nombreux alliés de la ligue hellénique se sont joints aux athéniens parce que Pausanias était arrogant et abusait de son pouvoir. En 478, il fut reconnu coupable d'avoir conspiré avec les perses. Il fut trahi par l'un des messagers qu'il avait utilisé pour communiquer avec Xerxès et par une lettre fournissant des preuves de ses intentions ce qui donna aux éphores suffisamment de preuves pour le condamner. Sa maison fut encerclée et il finit par mourir de faim.

Peisandre était un commandant spartiate et le frère d'Agésilaos.

Périclèdias était diplomate et signataire de la paix de Nicias.

Philocharidas était un commandant spartiate et l'un des ambassadeurs des négociations de paix de Nicias. Il fut envoyé comme émissaire dans les villes de la Thrace pour exiger que le commandant spartiate Cléaridas remette Amphipolis aux athéniens. Cléaridas refusa. L'échec à atteindre un objectif athénien pour la paix a inévitablement contribué aux conditions d'un nouveau conflit.

Phrynis était un ambassadeur spartiate et un périoque. Il fut envoyé à Chios pour voir s'ils avaient les forces suffisantes pour obtenir le soutien de Sparte dans leur révolte. Lorsque Phrynis déclara qu'ils avaient dit la vérité, les spartiates conclurent une alliance avec Chios et les érythréens, envoyant 40 navires et lançant des opérations en mer Égée.

Ramphias était un ambassadeur du parti de la paix au début de la 2ème guerre du Péloponnèse.

Sthenelaidas était un éphore influent du parti de la guerre, qui exigea que Sparte déclare la guerre à Athènes : Dans son puissant discours qu'il prononça devant ses compatriotes spartiates, il les supplia de le faire : "Votez donc, spartiates, pour la guerre, comme l'exige l'honneur de Sparte, et ne permettez ni l'agrandissement d'Athènes, ni la trahison de nos alliés, mais avec les dieux, avançons contre les agresseurs."

Tellis était l'un des signataires de la paix de Nicias.

Thérimène était un amiral pendant la dernière partie de la 2ème guerre du Péloponnèse.

Xénarès, fils de Clinias, était un éphore spartiate qui, avec Cléobule, conseilla aux béotiens et aux corinthiens d'agir ensemble pour former une alliance avec Argos afin de saboter la paix de Nicias.

Zeusidas était un diplomate spartiate et signataire de la paix de Nicias.

18.0 Guide de stratégie

Introduction

Comme avec n'importe laquelle de mes nouvelles conceptions, la difficulté n'est bien souvent pas que la mécanique soit complexe, mais plutôt que les stratégies pour gagner ne sont pas immédiatement évidentes. Voici quelques éléments de base pour améliorer votre plaisir lors de vos premières parties. Dans mes cours universitaires, j'enseigne une technique que j'appelle "penser de droite à gauche", c'est ma façon de traduire le concept zen de "être la cible" des actions. L'idée est de comprendre où vous allez avant de commencer le voyage.

Périclès est un jeu politico-militaire, alors pendant que vous commencez par la politique et que vous choisissez les sujets à débattre, quels sujets choisir et pourquoi ce sont les questions importantes qui doivent recevoir une réponse. Si vous commencez par regarder la carte, vous devriez vous demander à quelle situation je souhaite qu'elle ressemble une fois le tour terminé. Une fois que vous comprenez ce que vous voulez faire sur le plan militaire, vous devriez vous demander quelles affaires moi et mon compatriote devrions-nous mettre en jeu pour que cela se produise. Ensuite, il s'agit de désigner et de débattre avec succès de ces affaires pour vous permettre de suivre le chemin choisi. Voici quelques tactiques importantes, mais bien qu'aucun plan ne survive au choc avec l'ennemi, sans une base solide en stratégie, vous vous retrouverez à marcher sur l'eau au lieu d'avancer vers vos objectifs.

Maintenant, voici le hic intéressant à tout cela. Pendant la guerre, c'est "nous contre eux", mais dans la dimension politique, c'est "moi contre vous", ce qui signifie qu'il y a parfois une guerre à deux fronts, surtout lorsqu'un scénario touche à sa fin. C'est ce qui rend cette situation historique si fascinante. Au cours de cette période, la loyauté des factions a souvent pris le pas sur la loyauté de la cité-état. Bienvenu dans la Grèce du 5ème siècle !

Campagnes de théâtre

Le cœur du système de *Périclès* est la phase de théâtre qui déroule l'action. Pendant la partie politique du tour, les joueurs gagneront des affaires. Pendant la phase de théâtre, ils placent ces affaires sur la carte sur l'un des vingt espaces de théâtre plus la Perse. La première affaire placée établit une file d'attente Dernier arrivé-premier sorti (ci-après DEPS). La partie contre-intuitive est que la première chose que vous voulez qu'il se passe sur un théâtre doit être la dernière chose que vous mettrez dans la file d'attente.

La dernière chose que vous voulez, c'est la première chose que vous mettez dans la file d'attente. Sur un théâtre de guerre, c'est cette séquence d'affaires opposées dans la file d'attente du théâtre qui capture le récit de la poussée-contre-poussée des guerres du Péloponnèse. Une fois que vous avez ce concept de base à l'esprit, tout le reste suit.

Qu'est-ce qu'un théâtre ? Il y a vingt espaces de théâtre sur la carte de *Périclès* plus la Perse. Un théâtre est soit un théâtre terrestre, soit un théâtre naval. Ce que cela signifie, c'est que si vous décidez d'engager une bataille sur un théâtre terrestre, vous devez mener une bataille terrestre et le vainqueur peut éventuellement mener une bataille navale. Le contraire s'applique sur un théâtre naval. Chaque camp possède des bases qui arriment les forces militaires et représentent l'infrastructure économique. Dans le décompte final, une cité-état gagne de l'honneur pour le contrôle des théâtres et de leurs bases.

Les raisons pour lesquelles un théâtre particulier est important pour vous seront abordées plus loin dans ce guide, mais postulons que la Béotie (théâtre terrestre) est importante dans votre stratégie. Postulons aussi que c'est le début de la 2ème guerre du Péloponnèse et que la Béotie (en Grèce centrale) est un théâtre contesté. Un théâtre contesté a des forces des deux camps présentes. Sparte a une base du Péloponnèse (Thèbes) avec quatre unités terrestres opposées à une base de la ligue de Délos (Platée) avec une unité terrestre. La valeur brute de la force terrestre est 6 à Sparte contre 3 à Athènes car chaque unité terrestre compte pour un et les bases comptent pour 2. Un bon endroit pour commencer cette conversation est de savoir comment Athènes défend la Béotie et comment Sparte attaque la Béotie ?

Thucydide décrit une guerre de poussée et de contre-poussée. C'est l'ère des petites armées et des grands espaces. Les points de passage géographiques et les bases ennemies sont les endroits où les batailles ont été livrées parce que, sans avions, ni radios, ni drones, il était difficile de chronométrer l'arrivée des forces pour bloquer les activités ennemies. La file d'attente des affaires de théâtre est la façon dont *Périclès* capture cette dynamique de contre-déplacement qui ressemble à une partie d'échecs.

Imaginez que vous êtes Périclès (faction aristocrate) devant l'assemblée athénienne proposant une expédition militaire en Béotie pour punir Thèbes pour un coup d'état manqué contre votre alliée Platée. Vous proposez à votre neveu Alcibiade de mener l'attaque tandis que Cléon (faction démagogue) contre-propose Démosthène. Périclès gagne de justesse le débat en faisant nommer Alcibiade comme général en chef (3 jetons de stratège), mais Démosthène reçoit aussi un commandement (4 jetons de stratège). A moins qu'il n'y ait d'autres débats sur cette affaire, Athènes mènera une expédition militaire en Béotie. Comment allouez-vous et déployez-vous vos jetons de stratège entre vos différentes entreprises et comment répondez-vous aux actions ennemies, c'est le cœur du récit qui déterminera le vainqueur des guerres.

Dans un jeu de guerre traditionnel comme *For the People,* vous avez des généraux désignés et tout le monde sait que Robert E. Lee devrait être un gars du Sud. À cette époque, il y avait de grands généraux équivalents, tels que l'athénien Démosthène, qui détenait une reconnaissance similaire jusqu'à sa mort. Dans *Périclès*, la manière dont vous déployez vos jetons de stratège détermine si vous envoyez un Démosthène (grand général) ou un Diomedon (un général moyen). En règle générale, si vous et votre coéquipier deviez gagner tous les jetons de stratège disponibles avec un agenda complet d'affaires, votre équipe pourrait envoyer plusieurs expéditions militaires, missions diplomatiques, rassembler des forces, construire plusieurs bases de Ligue et même invoquer les dieux (affaire d'Oracle). De même, l'autre équipe mène le même processus pour générer leur réponse. J'aborderai plus en détail la stratégie politique plus loin dans ce guide, mais revenons maintenant à la question principale, comment prendre le contrôle de la Béotie ?

C'est une période d'armées de milice. Il n'y a pas d'armée permanente semblable à la Rome antique. Même l'armée spartiate si vantée avait besoin d'être rassemblée. Historiquement, il fallait des mois pour préparer et lancer

une force militaire, si bien que, contrairement aux périodes plus tardives de l'antiquité, avec des armées permanentes, on ne peut réagir qu'après qu'une attaque a déjà commencé. Rappelez-vous qu'il n'y a pas de radios ni de satellites, seulement de l'information qui arrive une fois que les choses sont en mouvement. Si nous n'anticipons pas correctement la stratégie de notre ennemi, vos renforts arriveront trop tard, donc vous devez anticiper les actions de vos adversaires et arriver en premier. Si vous ne parvenez pas à contrer correctement les mouvements de vos adversaires, vous pourrez marcher un kilomètre avec les sandales de l'amiral Thucydide, qui a été dégradé parce qu'il avait un jour de retard et un manque de trirème.

Dans *Périclès*, c'est l'équipe avec une meilleure planification et un meilleur timing qui l'emportera. Alors, comment cela se traduit-il pour qu'Athènes défende sa position en Béotie ? Athènes a plusieurs choix, mais disons que nous voulons simplement améliorer notre situation en Béotie. Si notre question est en tête de la file d'attente du théâtre de Béotie, nous aurons l'avantage d'être les premiers à être installés en Béotie. Les trois principaux choix sont une affaire de ligue, militaire ou diplomatique. Les athéniens comme première action (dernière dans la file d'attente) sur le théâtre pourrait résoudre un affaire de Ligue, construire deux unités terrestres supplémentaires (chaque base peut construire deux unités terrestres ou une navale par base) et maintenant nos forces sont à un peu moins d'un contre un avec les forces ennemies présentes. La meilleure option serait peut-être de construire une unité navale. Maintenant, notre base dispose d'une ligne de communication maritime et même si notre petite armée risque d'être détruite, nous ne perdrons pas la base à moins que Sparte ne puisse gagner d'abord une bataille terrestre puis une bataille navale. À ce stade, la suprématie navale d'Athènes et le contrôle du point d'étranglement du golfe saronique (théâtre d'Athènes) rend très improbable que Sparte puisse assembler une flotte et l'acheminer avec succès en Béotie, de sorte que notre seule unité navale assure la survie de notre base.

Athènes aurait plutôt pu mettre en jeu une affaire diplomatique. Ceci active une conspiration d'opposants au sein de la base du Péloponnèse. Comme les péloponnésiens ont une grande armée présente, je n'ai aucune chance de réussir un coup d'état en ce moment, mais pour le coût de trois jetons de stratège, je place trois marqueurs de trahison, augmentant ainsi ma force locale de 3 grâce aux conspirateurs et autres forces mineures de la cité-état en Béotie.

Une autre option est de révéler une affaire militaire et d'assembler plusieurs unités terrestres et navales en Béotie, mais résoudre des affaires militaires sur des théâtres contestés entraînera une bataille ou un raid. Un raid évite d'aller à la bataille et pour le coût de trois jetons de stratège vous gagnez trois points d'honneur, tout en forçant vos adversaires à perdre entre un et cinq jetons de stratège à cause des ravages. Les raids devraient être une composante majeure de votre stratégie militaire.

Une des vérités de la guerre est que "l'ennemi obtient un vote". Bien que les raids soient subtils, nous comprenons tous qu'il faut aller à la bataille. Rappelez-vous que les affaires dans une file d'attente sont secrètes jusqu'à ce qu'elles soient révélées. Disons que les spartiates avaient mis une affaire militaire en Béotie au bas de la file. Si Athènes a une affaire militaire plus haut dans la file d'attente, ce qui pourrait se produire, c'est que les athéniens envoient une armée pour combattre contre Thèbes, et désormais Athènes a une armée en Béotie. Si une autre affaire militaire athénienne sur un autre théâtre est résolue avant que l'affaire spartiate au bas de la file d'attente ne soit résolue, cette force athénienne pourrait se retirer. D'un autre côté, si l'affaire militaire spartiate est révélée avant que les athéniens puissent partir, vous pourriez vous retrouver à redécouvrir pourquoi la stratégie athénienne pour la Grèce centrale s'est effondrée pour avoir suivi cette exacte stratégie. Vous êtes prévenu. Espérons que cela vous donne une idée de la façon dont vous devez réfléchir aux files d'attente de théâtre. Je m'en voudrais de ne pas évoquer un autre aspect des files d'attente de théâtre, c'est la façon dont elles se déroulent sur plusieurs théâtres. La règle-clé est que lorsque c'est à votre tour de révéler une affaire et qu'il y en a une ou plusieurs de votre camp disponibles, vous devez en révéler une. Par conséquent, la façon de contrôler ou de perturber le timing des affaires de vos ennemis est une considération tactique importante.

Chaque faction place deux marqueurs de rumeur à chaque phase de théâtre. En plaçant un marqueur de rumeur en haut d'une file d'attente, vous empêchez votre adversaire de révéler ses affaires jusqu'à ce que la rumeur ait été résolue.

L'effet collectif des huit marqueurs de rumeurs dans les différentes files d'attente crée un véritable chaos. N'ayez crainte, les rumeurs sont toutes résolues, mais la façon dont les affaires dans les différentes files d'attente se révèlent et comment tout cela se termine vous donnera une place au premier rang sur une montagne russe avec ses inévitables hauts et bas que soulève l'affaire suivante. Comment envisager l'intégration des files d'attente multi-théâtres dans une stratégie militaire cohérente ?

Stratégie

Les académies militaires et les établissements d'enseignement supérieur, comme le Collège de guerre navale où j'ai enseigné, ont utilisé la guerre du Péloponnèse comme cas d'étude pendant des décennies. Les deux thèmes principaux du cas d'étude examinent les effets de longues périodes de conflit sur une démocratie (Athènes) et le caractère asymétrique de la puissance navale athénienne contre la puissance terrestre spartiate. C'est ce dernier point qui est important dans l'élaboration d'une stratégie pour votre camp.

Les athéniens sont une puissance navale et si vous vous souvenez de la règle simple selon laquelle sur un théâtre naval, vous devez toujours mener une bataille navale obligatoire avant de vous engager dans la bataille terrestre optionnelle, vous avez la base de votre stratégie.

Combattre des batailles terrestres est susceptible de vous faire revivre l'histoire. Si vous voulez comprendre le désastre athénien sicilien ou la perte de la Grèce centrale (la Béotie), il suffit d'exposer une grande force terrestre à une riposte spartiate. Si cela vous arrive, ne désespérez pas, réjouissez-vous simplement du fait que vous avez simulé l'histoire sans règle spéciale.

Cela ne veut pas dire qu'Athènes ne peut pas gagner une bataille terrestre, mais seulement quand vous la chronométrez pour éviter une réponse spartiate. Historiquement, après le retour d'un raid spartiate sur l'Attique (Athènes), l'armée athénienne attaquait l'isthme de Corinthe (Mégare). C'est donc une stratégie importante, mais il faut bien la planifier.

La stratégie principale pour les athéniens est de suivre la stratégie péricléenne qui consiste à maintenir la suprématie navale, protéger l'empire, et éviter les aventures dangereuses. Vous pouvez et devriez expérimenter avec d'autres voies, mais si vous suivez celle-ci, construisez des bases sur les théâtres navals. Rappelez-vous qu'une base sur un théâtre avec une unité navale ne peut pas être éliminée à moins que les spartiates ne puissent éliminer l'unité navale. Rappelez-vous aussi que vous pouvez avoir jusqu'à trois bases sur un théâtre. Rappelez-vous que l'établissement de bases apporte de l'honneur.

Vos options offensives tournent autour de l'entrée d'une unité navale sur un théâtre pour en faire un théâtre contesté, puis utiliser les affaires militaires pour le raid pour gagner de l'honneur et réduire le nombre de stratèges spartiates disponibles. L'autre considération importante est que dans une fin de partie de scénario long, Sparte et Athènes gagnent de l'honneur pour le contrôle d'un théâtre. Les théâtres contestés ne marquent pas de points, alors assurez-vous que la plupart sinon tous les théâtres terrestres sur la carte ont une base amie avec un soutien naval.

La base du pouvoir spartiate est leur unité terrestre spartiate. Ce que j'ai découvert, c'est que la plupart des wargameurs comprennent intuitivement la stratégie spartiate. Sparte est toujours à la recherche d'infliger un coup dur à une armée athénienne. J'ai constaté que la plupart des athéniens novices dans ce système commettront naturellement cette erreur. Mais attention à ne pas disperser par inadvertance vos unités terrestres spartiates.

J'ai vu une armée du Péloponnèse de taille moyenne avec une seule unité terrestre spartiate se faire prendre en embuscade plus tard dans une phase de théâtre par une affaire militaire athénienne qui gagne la bataille et élimine l'unité spartiate pour des otages et beaucoup d'honneur. Si cela se produit, vous avez revécu la défaite spartiate de Pylos.

En supposant qu'Athènes joue prudemment, que doivent faire les spartiates ? La réponse simple est le raid sur Athènes. La tactique de base qui reflète la guerre est d'envoyer une forte armée spartiate à Athènes où Athènes gagnera la bataille navale, sans subir aucune perte ni perdre d'honneur, mais maintenant les spartiates contestent Athènes. Ensuite construisez une base à Athènes (Décélie) et pillez avec des affaires militaires. Notez que cette même stratégie fonctionne pour Athènes avec des unités navales à Sparte avec Pylos et vice versa. Si Athènes construit la troisième base à Athènes, trouvez un moyen de la faire sur un autre théâtre comme Naupacte. Dans tous les cas, vous avez besoin de contester les théâtres que vous pouvez atteindre par voie terrestre et de construire vos bases.

Un autre élément de la stratégie spartiate est de profiter de la nature étendue de l'empire athénien et d'utiliser les affaires diplomatiques pour convertir les bases de la ligue de Délos et ensuite construire une puissance navale en dehors des points d'étranglement géographiques d'Athènes et de Naupacte. Si vous pouvez le faire en Ionie ou à la suite d'un événement fortuit d'Alcibiade, construisez des bases perses, puis utilisez l'or perse pour développer une puissance navale suffisante pour vaincre les athéniens en détail. Cela prend du temps et, comme Athènes sur terre, il faut choisir sa place, mais la création d'une menace navale légitime rapportera gros si elle est correctement appliquée.

Politique

C'est la partie du jeu qui montre sa parenté avec *Churchill*. Chaque équipe de deux factions discute des affaires. Je ne vais pas entrer dans les détails, mais le principal point stratégique est que c'est l'arène où les deux factions ne peuvent pas changer leur total de points d'honneur, mais redistribuer l'honneur de leur cité-état en fonction de leurs performances politiques. Donc, pendant que vous êtes une équipe pendant la guerre, c'est VOUS contre MOI qui remportez les affaires avec un score d'éloquence plus élevé (numéro de case sur la piste où une affaire est gagnée).

La stratégie politique est très importante à *Périclès*. Devenir la faction dirigeante s'accompagne d'avantages d'honneur et de pénalités potentielles. Réussir à ostraciser votre coéquipier donne un grand avantage, mais une fois que cette affaire est en jeu, elle peut revenir en boomerang sur vous. Comme je l'ai dit, en supposant que votre camp gagne la guerre, la façon dont vous jouez dans l'arène politique décidera généralement du vainqueur de la partie. Perdez la guerre et vos discours deviennent une note de bas de page.

L'inconvénient des luttes intestines excessives est l'impasse politique. Si votre camp ne peut pas collectivement générer des affaires gagnées, votre camp va mettre moins d'affaires en jeu que vos adversaires. Si votre camp génère moins d'activité que vos adversaires, votre équipe aura du mal à gagner la guerre. C'est l'équilibre politique délicat que chaque camp doit prendre en considération au cours du débat politique.

Un élément important dans la conception des cartes est l'alignement des affaires. Toutes les cartes ont une valeur de un à cinq et les deux talons sont identiques à cet égard. La différence entre les talons réside dans l'alignement des affaires.

L'alignement d'affaire est la bonification de valeur et l'attribution de stratège qu'une faction reçoit quand une carte est jouée sur son affaire.

Il n'y a pas de mains faibles à *Périclès*, seulement des mains qui sont faibles sur certaines affaires. Si vous êtes faible sur une affaire dont vous avez besoin pour votre stratégie – choisissez-la d'abord pour qu'elle commence sur votre colonne gagnante, à moins d'avoir une piètre performance lors du débat. Si vous regardez attentivement les cartes, vous remarquerez qu'il n'y a pas de cartes faibles si vous jouez les cartes de faible valeur sur leur affaire alignée. L'avantage des cartes de valeur plus fortes est qu'elles sont plus flexibles et ce sont généralement les cartes les plus fortes lorsqu'elles sont jouées en fonction de leur affaire. C'est important lorsque vous recevez vos cartes et que vous réfléchissez aux affaires à désigner au cours du débat.

J'ai conçu le talon pour que la valeur moyenne d'une carte alignée sur une affaire soit d'environ cinq. Si les deux factions jouent symétriquement, vous obtiendrez un blocage politique. Ceci est voulu et peut être très frustrant surtout si vous vous souvenez que vous ne pouvez pas discuter de n'importe quel aspect de votre jeu de carte avec votre adversaire. Parfois, vous devrez peut-être jouer une carte plus faible pour vous assurer qu'elle entre en jeu avec l'inconvénient évident que vous donnez de l'honneur d'éloquence à votre compatriote. La façon dont les deux factions apprennent à rivaliser tout en travaillant pour le plus grand bien de la cité-état est un aspect clé du modèle politique de *Périclès.*

Votre chef de faction vous représente à l'assemblée. Il est souvent préférable d'utiliser votre chef de faction pour obtenir une partie du plateau stratégique, mais si vous savez que vous allez perdre le contrôle du gouvernement, vous pourriez avoir intérêt à utiliser votre chef de faction pour saisir une affaire importante lors du débat. Une autre ressource, surtout vers la fin d'un scénario, est d'utiliser les conseillers.

À moins que vous ne jouiez l'un des scénarios les plus longs, l'option des conseillers est généralement une opportunité unique par scénario. C'est un moyen très puissant de vraiment prendre le contrôle d'une affaire comme l'ostracisme ou Guerre/Paix lorsqu'il peut changer de façon décisive qui est à la tête de votre camp. Si vous pensez que cela peut arriver, il est préférable de choisir trois valeurs des cartes les plus fortes pour entrer dans votre entourage. De cette façon, si votre chef de faction ne se voit pas opposé le chef de votre compatriote, vous pouvez transformer un jeu de valeur 6 ou 7 en un jeu de valeur 10+ pour déterminer l'honneur d'éloquence. Si c'est fait au dernier tour du scénario ou si le scénario prend fin, il peut s'agir d'un jeu gagnant.

Enfin, j'aimerais discuter de l'impact des cartes Aristophane sur la stratégie. L'effet le plus notable est de savoir quelles affaires sont mises en jeu.

S'il s'agit d'ostracisme ou de Guerre/Paix, cela peut briser une relation politique fragile et ébranler le paysage politique d'une cité-état. Alternativement, l'affaire gratuite donnée à un camp peut provoquer un changement de gouvernement en faisant gagner plus d'affaires.

Les événements Aristophane modifient généralement la taille de la réserve de stratège ou impose une mission de la volonté de l'assemblée. Votre camp doit prêter attention à ces missions car cela peut mener à une bascule d'honneur de 20 points si un camp réussit et l'autre échoue. Le placement des marqueurs de la volonté de l'assemblée est destiné à jeter le chaos des masses sur le chemin que vous souhaitez. Dans l'ensemble, cela crée de grandes situations quand les deux camps essaient de faire échouer l'autre camp alors même qu'ils luttent pour respecter la volonté de l'assemblée.

Conclusion

Espérons que ce petit guide de stratégie vous donnera quelques idées sur la façon de jouer dans vos premières parties. Cela dit, certaines des leçons les plus importantes sont tirées des erreurs commises et des succès inattendus. Bonne chance !

19.0 Notes du concepteur

19.1 L'histoire de la conception de *Périclès*

L'une des principales leçons que j'ai apprises de Jim Dunnigan et du temps que j'ai passé chez SPI est que les opinions populaires sur ce qui constitue une vision exacte d'un événement historique ne sont pas toujours fondées sur une compréhension approfondie des faits connus et surtout sur une quantification de ces détails. Une grande partie de cette analyse numérique provient directement du livre de Hanson, *Une guerre pas comme les autres* (voir bibliographie), et est confirmée par mes propres recherches sur cette période. Mon but dans cette section est de donner du contexte et de la texture à l'histoire représentée par la conception.

Au niveau de la vue d'ensemble, la Grèce du V^{ème} siècle av. J.C. était composée d'environ 1500 cités-états autonomes. Il existe plusieurs définitions formelles de la cité-état, mais au fond, il y avait trois éléments : un territoire qui fournissait rarement plus qu'un niveau de subsistance de produits agricoles, un marché central et un centre administratif qui soutenait un ensemble de citoyens unis autour d'une culture mythique d'origine commune.

La terre était sacrée et au centre de l'âme d'une cité-état et la méthode traditionnelle de résolution des conflits ou d'expansion du territoire était qu'une armée d'invasion s'installe littéralement sur le sol de l'ennemi et menace de ravager leurs terres. C'est ainsi que la cité-état envahie rassemblait généralement son armée de milice, composée principalement de propriétaires terriens, qui se vêtaient de leur panoplie en armure et combattaient un court engagement décisif qui réglait la question dans un sens ou dans l'autre. Ce style de guerre tire son nom du bouclier technologiquement avancé connu sous le nom de Hoplon, d'où le mot grec hoplite tire son nom. Il est à noter que 75 % du temps environ, l'armée en défense remportait la bataille d'hoplite.

Le cas particulier de ce modèle s'est développée à la fin du VI^{ème} siècle av. J.C. et est devenue un fait accepté que les lacédémoniens (Sparte) étaient un cran au-dessus des autres. Au VII^{ème} siècle av. J.C., Sparte conquiert la Messénie et réduit en esclavage sa population, connue des grecs sous le nom d'hilotes. Les citoyens spartiates se voyaient attribuer des parcelles de terre exploitées par les hilotes et la dîme de nourriture prise répondait aux besoins pour ravitailler les armées spartiates. Ce système économique permettait aux citoyens spartiates de s'entraîner et de se rassembler en permanence toute l'année. Grâce à ce modèle économique, Sparte a créé une milice permanente dont on peut dire qu'elle a été la première armée professionnelle de cité-état.

J'ai tendance à considérer qu'il s'agit d'une armée de milice très bien entraînée, car le rôle principal de l'armée était de tenir garnison sur leur territoire pour maintenir la soumission des hilotes et non pour mener une campagne, ce qui était un événement rare. Ceci est confirmé par le fait qu'entre 431 et 425, l'armée spartiate a mené une campagne de 3 mois au total pendant les 84 premiers mois de la guerre. Les trois commandants spartiates Archidamos, Cléomène et Agis (chefs de faction spartiate) n'ont pas réussi à lancer une deuxième attaque la même année. Ainsi, pendant 81 mois, l'armée spartiate n'a pas fait campagne pendant cette période, elle a fait ce qu'elle était censée faire, s'assurer que la soumission des hilotes, plus nombreux, soit maintenue et qu'ils assurent la nourriture.

Pendant la deuxième guerre du Péloponnèse (431), l'une des conséquences involontaires de la stratégie de raid spartiate a été de concentrer la population athénienne dans la ville dont les infrastructures en eau et en égouts étaient inadaptées, alors même que la peste frappait la ville. C'est un facteur important de la guerre qui tua 30% de la classe d'hoplite (plus de 10000 hoplites) avec une perte proportionnelle dans la classe des thètes. La classe des thètes fournissait les rameurs pour la flotte qui avait besoin de 40 à 60 000 rameurs pour opérer. Il est difficile de contester l'opinion répandue à l'époque selon laquelle la peste était un acte divin. La peste était associée à Apollon dont l'oracle de Delphes était un partisan spartiate connu. Il y a eu au moins deux et probablement jusqu'à quatre vagues de peste, mais leur gravité a diminué à mesure que les survivants sont devenus immunisés contre la maladie. Les effets militaires de la peste ont été que pendant de nombreuses années, Athènes n'a pas été en mesure de poursuivre d'importantes opérations terrestres ou de siège.

Ce que je veux dire, c'est que pendant les guerres du Péloponnèse, la réputation de l'armée spartiate, plus que sa performance, a été un facteur stratégique dans la guerre. La raison pour laquelle la défaite mineure de Pylos eut un poids stratégique fut qu'elle détruisait le mythe selon lequel les spartiates ne pouvaient pas être vaincus et mourraient plutôt que de se rendre. La réponse des spartiates fut que ce n'était pas un combat loyal, mais ils furent consternés que la petite force spartiate sur l'île de Sphactérie ait choisi de se rendre plutôt que de mourir en héros.

Malgré l'impact de Pylos sur le moral des spartiates, à un moment critique de la guerre, la phalange spartiate prévalut à Mantinée. Bien qu'il y ait eu quelques autres batailles de phalanges importantes comme la bataille de taille moyenne de Delium, Mantinée fut la seule grande bataille d'hoplites de l'époque et la seule qui aurait pu faire gagner la guerre à Athènes. Si Athènes n'a pas pleinement soutenu la coalition d'Argos à Mantinée, c'est parce que Nicias brisa la stratégie d'Alcibiade au détriment à long terme de sa cité-état. Mantinée a confirmé que dans un combat traditionnel, les hoplites spartiates étaient encore les premiers hommes d'infanterie de l'époque. Sparte ne sera plus testé à nouveau dans une bataille d'hoplites pendant toute la durée de la guerre.

Les deuxième et troisième meilleurs fantassins hoplites de cette période étaient les thébains et les athéniens, bien qu'Argos puisse prétendre à la troisième place. L'un des arguments selon lesquels les athéniens n'étaient pas à la hauteur des standards hoplites de l'époque est basé sur le fait qu'ils ne sont pas venus combattre les spartiates les rares fois où ils se sont présentés en Attique. Cet argument s'effondre si l'on considère que les spartiates et leurs alliés du Péloponnèse effectuaient habituellement des raids en Attique avec des armées de l'ordre de 30 000 hommes qui surpassaient en nombre la milice hoplite athénienne d'un facteur de 2 ou plus. Aucune armée de cette période, y compris les spartiates, ne pouvait l'emporter dans une bataille d'hoplites avec ses deux flancs exposés à l'enveloppement. Je me demandais s'il fallait faire une distinction plus fine et hausser les thébains d'un cran, mais en fin de compte, même si ces hoplites étaient parmi les meilleurs, les données suggèrent qu'ils n'étaient pas assez supérieurs pour justifier un avantage de force par rapport aux autres milices de la cité-état durant cette période.

Pour le contexte, il faudra l'émergence du génie militaire thébain Épaminondas pour créer de nouvelles tactiques qui brisèrent l'armée spartiate à Leuctres et en ont fait la force terrestre prééminente au début du 4ème siècle. Thèbes conserva cette distinction éminente jusqu'à la bataille de Chéronée, lorsque Philippe de Macédoine, soutenu par son brillant commandant de cavalerie Alexandre, brisa pour toujours la primauté de la puissance militaire des cités-états grecques.

L'inefficacité de la guerre d'hoplites traditionnelle pour mener la guerre à son terme a vu l'émergence de nouveaux concepts de guerre irrégulière à petite échelle, souvent menée la nuit. La nouvelle unité tactique était le peltaste, une force d'infanterie de jet et légèrement blindée, qui était à l'aise en terrain difficile et dans leur spécialité d'attaque de nuit. Les sources historiques documentent 43 types d'opérations nocturnes de ce type qui ont fait d'importantes victimes qui éclipsent ce qui s'est passé pendant les deux principales batailles d'hoplites de la 2ème guerre du Péloponnèse (Delium et Mantinée) et les affrontements moins importants de Solygia et de Syracuse. Un autre aspect de cette forme de guerre est qu'elle vise les civils et leurs biens, ce qui entraîne un environnement de raids de brigand contre des régions isolées.

Les raids se sont développés pendant les guerres du Péloponnèse comme une tactique de guerre économique à part entière, plutôt que comme un catalyseur pour lancer une bataille. L'un des principaux mythes entourant la primauté de la bataille d'hoplites est confirmé par le fait que pendant les 27 années de la 2ème guerre du Péloponnèse, il y a eu environ 5 heures de combat traditionnel d'hoplites. Ce sont les batailles d'escarmouches qui tourbillonnaient autour des raids qui ont dominé les combats terrestres au cours de cette période et qui ont fait la majorité des victimes militaires et civiles. L'un des facteurs les plus inquiétants de cette guerre est que les raids se sont transformés en une doctrine où les prisonniers de ce type de guerre étaient presque toujours exécutés.

Les raids, bien qu'ils aient causé beaucoup de morts et de destructions, étaient dus à des considérations logistiques généralement de courte durée. Ainsi, bien que les athéniens aient adopté avec enthousiasme le raid comme stratégie principale, son but principal était de démontrer l'impuissance des spartiates dans la guerre pour l'honneur et la primauté dans l'esprit du monde grec. Ce qui a rendu la stratégie de raid athénienne si efficace, c'est qu'elle reposait sur la puissance navale. Les expéditions militaires athéniennes pourraient arriver de nulle part en provenance de la mer, submergeant les défenses locales avec 100 trirèmes (plus de 10 000 hommes) tout en empêchant toute réaction en minimisant le temps consacré aux opérations terrestres. Sparte n'a jamais réagi à la stratégie de raid athénienne en soulignant le caractère inefficace de sa propre doctrine militaire. Les raids spartiates pendant la guerre d'Archidamos se terminèrent après Pylos lorsque la menace d'exécuter les otages spartiates sécurisa l'Attique jusqu'à ce que la paix de Nicias les rapatrie.

Un autre élément du raid était le moment où il avait lieu. C'est une période de petites armées, de grands espaces et de courtes campagnes. Pendant la guerre d'Archidamos, il était courant qu'une armée spartiate arrive en Attique, détruise des infrastructures agricoles et ne rentre chez elle que pour voir l'armée athénienne attaquer les territoires voisins de Thèbes et de Mégare. Le point important est que l'idée d'intercepter une armée ennemie en marche ne s'est pas produite pendant cette période, car il était trop facile de refuser la bataille en l'absence de forces de cavalerie importantes. L'une des raisons de la catastrophe sicilienne est le nombre supérieur de cavalerie syracusaine qui a imposé une pression logistique sur les forces terrestres athéniennes.

Le raid a été porté à un niveau supérieur avec l'avènement de la stratégie de l'épitéchisme (fortification avancée). L'épitéchisme a été l'idée de Démosthène qui exploita les événements pour construire une fortification à Pylos qui, grâce à la persévérance, aux erreurs spartiates, et au hasard, donna un avantage décisif qui a finalement terminé la guerre d'Archidamos. L'idée de base était de fortifier un endroit à l'intérieur du territoire ennemi pour en faire un refuge et un moyen d'empêcher l'utilisation de terres agricoles de façon continue. Cette technique a été adoptée par le roi spartiate Agis sur les conseils du traître Alcibiade alors qu'il était "invité" à Sparte. C'est ainsi qu'Agis occupa Décélie en Attique pour le reste de la guerre. La présence permanente d'une armée spartiate en Attique a fini par ruiner l'aristocratie athénienne dont le devoir civique était de soutenir directement la marine athénienne en tant que triérarques (construire et entretenir une trirème), en plus de refuser l'accès aux importantes mines d'argent du Laurion. Malgré tout, Athènes a continué à survivre et parfois à prospérer parce que sa marine a maintenu ses lignes de ravitaillement outre-mer et gardé ses alliés sous contrôle. Tout cela allait changer une fois que Sparte aurait contesté et gagné la supériorité navale dans la dernière partie de la guerre.

Le cœur de la stratégie militaire péricléenne était une doctrine radicale centrée sur la convergence de deux technologies. Les longues murailles qui reliaient la ville d'Athènes à son port du Pirée rendaient la ville invulnérable au siège tant que sa marine maintenait le contrôle des mers. Il y a eu 101 assauts documentés contre les fortifications au cours de cette période, dont 50% ont été couronnés de succès. Les athéniens étaient supérieurs aux spartiates dans la guerre de siège car leur capacité à isoler un port, en particulier un port sur une île, leur permettait d'affamer un ennemi ou de bénéficier de l'intervention opportune de collaborateurs à l'intérieur qui ouvraient une porte (14 fois de 431 à 406). Bien que les grecs comprenaient toutes les méthodes traditionnelles de construction de rampes d'accès, les béliers et les escalades, ces techniques prenaient du temps à construire et à mettre en œuvre et étaient contraires aux contraintes logistiques qui limitaient la durée pendant laquelle une force hoplite pouvait demeurer sur le terrain. En fin de compte, les fortifications, même modestes, pouvaient généralement donner aux assiégés suffisamment de temps pour attendre les assiégeants.

L'une des questions intéressantes est de savoir pourquoi il a fallu tant de temps aux spartiates et à leurs alliés pour se concentrer sur la destruction de la source du pouvoir athénien, sa marine. Après avoir ramé à l'université, je peux comprendre que la supériorité navale athénienne reposait sur les talents physiques et nautiques de ses équipages des trirèmes et sur l'infrastructure qui soutenait

la flotte. Il fallait des années pour entraîner un équipage de trirème et l'un des éléments de la stratégie de raid athénienne était de priver Sparte et ses alliés de la capacité de s'entraîner. Sans cet entraînement, les flottes du Péloponnèse, même lorsqu'elles dépassaient les athéniens en nombre de 4 contre 1, ne pourraient pas l'emporter sur la qualité des amiraux athéniens, des tactiques et de leurs équipages de trirème expérimentés.

L'autre composante était l'habileté des artisans et l'infrastructure complexe du Pirée (port d'Athènes) qui entretenait les nombreuses et fragiles trirèmes. Une trirème est un bateau en bois dont la force motrice repose sur un équipage de 200 personnes, dont 170 rameurs. La doctrine navale athénienne avait renversé l'utilisation de trirèmes reliées entre elles pour permettre une bataille terrestre sur des plates-formes flottantes. La tactique athénienne mettait l'accent sur la manœuvre et la primauté du bélier. La vitesse et la maniabilité d'une trirème étaient ses principales forces et sa construction en bois sa vulnérabilité. Une trirème ne pouvait pas passer de longues périodes dans l'eau ou bien elle se saturait en eau, ce qui réduisait la vitesse requise pour les nouvelles tactiques. Trop longtemps hors de l'eau, elle se desséchait et fuyait. En moyenne, il fallait un mois pour préparer une trirème pour la campagne et, en raison du coût d'exploitation de la flotte, la plupart des 300 trirèmes athéniennes se trouvaient dans des hangars au Pirée, et seulement quelques-unes étaient opérationnelles avant qu'une campagne ne soit planifiée. La plupart des opérations militaires étaient de petite taille (~25 trirèmes) utilisées pour la plupart des opérations offensives, avec des raids majeurs comprenant plus de 100 trirèmes composées de plus de 20000 hommes.

Il faudra la catastrophe sicilienne de 413 pour créer un niveau de parité navale. Pourtant, alors que le monde grec voyait la Sicile comme le début de la fin pour Athènes, il se trompait tristement. De 411 jusqu'à la fin de la guerre, les athéniens ont continué à gagner la plupart des batailles navales, mais la guerre navale constante en mer Égée usa la flotte athénienne. Cela a finalement ouvert la porte à l'argent perse, aux révoltes de la ligue de Délos et à l'augmentation de la qualité navale du Péloponnèse qui a finalement annihilé la dernière flotte athénienne à Aegos Potamos, ce qui a conduit à une reddition négociée. Pour mettre la guerre ionienne en perspective, de 411 à 405 av. J.-C., les athéniens ont perdu 270 trirèmes et plus de 50000 marins alors qu'au total les deux camps ont perdu ~500 trirèmes et 100000 marins. Il s'avère que cette dernière étape du conflit a été la plus sanglante.

Dernières réflexions

Ce qui me fascine à propos de cette période, c'est la façon dont le concept grec traditionnel de la bataille, incarné par la ligne de bataille d'hoplites, a été jugé efficace pour régler les différends qui ont donné lieu à une période de conflit de soixante ans. Ce qui a évolué, ce sont de nouveaux concepts tels que le concept stratégique athénien d'une cité-état inviolable soutenue par la supériorité navale qui a vu le raid et les opérations à petite échelle renverser la tradition. Ceci dit, c'est l'incapacité d'Athènes à vaincre l'armée hoplite spartiate qui a empêché la guerre de se terminer en leur faveur. Le temps et une stratégie athénienne malavisée ont donné aux spartiates une ouverture qui leur a permis de remporter enfin la victoire après une décennie de conflit naval.

19.2 Mon voyage péricléen

Thucydide

Ma première rencontre avec Thucydide, c'était quand j'étais au lycée. J'ai trouvé un exemplaire à la bibliothèque et j'ai été confronté à l'un des plus grands livres d'histoire jamais écrits. Bien que l'amiral Thucydide se serve clairement de l'œuvre pour régler de vieilles rancunes et mettre de l'ordre dans ses affaires, ça ne demeure pas moins un récit épique sur le combat à mort entre Athènes et Sparte lors de la seconde moitié du V^{ème} siècle av. J.C. Pour un livre écrit il y a plus de deux millénaires, il a un style étonnamment lisible, ce qui est inhabituel pour les œuvres littéraires de cette période.

Retour vers le futur

Thucydide est rentré dans ma vie au début des années 90 lorsque j'ai enseigné la stratégie et la politique militaires au Naval War College dans la région de Washington DC. Simultanément, mon ami et mentor Jim Dunnigan m'a demandé de concevoir un jeu pour le magazine S&T lors de sa deuxième mission en tant que rédacteur en chef. Pour cette conception, j'ai décidé de faire un jeu en solitaire sur la guerre du Péloponnèse. Comme par hasard, l'expérience du Naval War College m'a également donné accès à un vaste catalogue de conférences enregistrées sur les diverses études de cas que je donnais à étudier.

Mes conférences préférées étaient celles sur la guerre du Péloponnèse données par un grand savant de l'antiquité, Al Bernstein, qui avait étudié sous la direction du professeur Kagan, considéré comme l'expert principal de ce conflit. Puis le destin est intervenu et j'ai rencontré et me suis lié d'amitié avec Al quand il enseignait au National War College à Washington, DC.

Au début de notre association, j'ai demandé à Al s'il pouvait jeter un œil à mon projet naissant. En tant qu'érudit sérieux, il était sceptique quant au fait qu'un jeu puisse représenter cette guerre. Je me souviens de la première question qu'il m'a posée quand je lui ai montré la carte : "Comment décrivez-vous la stratégie de raid athénienne ?" Je lui ai ensuite montré comment ça fonctionnait et son scepticisme s'est évanoui peu à peu. J'ai passé de nombreuses heures pendant le reste du développement de ce jeu à discuter des détails du conflit avec lui. J'aimerais vraiment qu'Al soit toujours là comme caisse de résonance pour *Périclès*, car beaucoup de nos conversations portaient sur la politique athénienne et sur la façon dont la stratégie était élaborée pour poursuivre la guerre. En fait, c'est mon incapacité, dans les années 90, à montrer la dimension politique de la guerre du Péloponnèse qui m'a amené à revenir sur ce sujet aujourd'hui que je me suis aguerri avec ma mécanique de débat de *Churchill*. Je dédie ce jeu à la mémoire d'Al et

j'espère qu'il approuvera ce que j'ai fait avec les sujets de nos conversations passées.

Les résultats de ces conversations et de l'étude ont mené à la publication en 1994 de ma dernière conception chez Victory Games, *The Peloponnesian War*. Ce premier effort était avant tout un jeu en solitaire, mais il eut des variantes à deux joueurs et multi-joueurs qui trouvèrent un petit mais fidèle groupe de suivants aux premiers tournois WBC. C'est un jeu auquel je joue encore à l'occasion, principalement parce que mon système en solo de la fin du XX^{ème} siècle, qui s'appelle maintenant "Bots", a encore son lot de victoires contre moi.

Plus en lien avec ce jeu, j'avais l'habitude de donner des conférences sur la guerre du Péloponnèse pour un autre grand américain, l'amiral Stansfield Turner. J'ai donné à l'amiral Turner un exemplaire de mon jeu VG et il m'a demandé si je pouvais le modifier pour sa classe au National War College. Le jeu a donc été informatisé et utilisé pendant un certain temps dans le cadre du programme de séminaires de l'Université. L'effort principal pour modifier *The Peloponnesian War* de VG fut de diviser la classe en trois équipes, Athènes, Sparte et la Perse. Au sein de chaque équipe, il y avait des factions qui devaient coopérer pour élaborer une stratégie visant à gagner la guerre, mais seule la faction au pouvoir au moment de la victoire était déclarée vainqueur de l'exercice. Fondamentalement, j'ai testé le concept de base de *Périclès* auprès d'un auditoire diversifié d'étudiants militaires et civils pendant plus d'une décennie.

Modèle MAR contre Faction

L'acronyme MAR est un terme de science politique qui signifie Modèle d'Acteur Rationnel. Le concept est utilisé comme un moyen simplifié de modéliser le comportement d'une nation. L'hypothèse majeure de ce modèle est que le comportement international d'une nation peut être compris comme un ensemble cohérent et unique de politiques. Dans son ouvrage classique, "*Essence of Decision*", Graham Allison a examiné la crise des missiles de Cuba à travers ce modèle et d'autres et a conclu que le MAR était inadéquat pour modéliser l'action d'une politique.

Ce que je trouve intéressant, c'est que la plupart des wargames stratégiques ont traditionnellement utilisé le MAR axé sur le joueur agissant comme la représentation omnipotente d'un combattant. *Périclès* évite le MAR et considère les politiques et les stratégies des cités-états opposées comme le résultat d'une lutte interne pour le pouvoir. Au 5ème siècle av. J.C., il y a eu des périodes où la loyauté des factions dominait les affiliations entre les cités et les états. C'était une considération qui influença fortement la façon dont j'ai construit le modèle *Périclès* et dont j'ai essayé d'aligner plus fortement cette conception avec l'histoire.

Aristophane

L'une des choses que j'ai faite en travaillant sur *Périclès* a été de relire les pièces d'Aristophane. Aristophane est l'un des créateurs originaux de la comédie satirique occidentale et ses pièces ont été jouées pendant les guerres du Péloponnèse. Cela fait des pièces de théâtre une riche source d'information car Aristophane parodiait bon nombre des principaux politiciens et généraux de son temps. Il détestait particulièrement Cléon et toute référence à un tanneur, à un paphlagonien ou à un marchand de cuir désignait le démagogue de son époque. J'ai utilisé Aristophane comme véhicule pour apporter un contexte et des événements aléatoires à chaque tour de jeu. Dans la pièce d'Aristophane *"Les Nuées"*, il tourne en dérision Socrate et sa philosophie. Ce que je trouve fascinant dans ces pièces, c'est qu'Aristophane connaissait et voyait au quotidien certaines de ces figures légendaires dans l'agora athénienne. Il leur a parlé, il connaissait tous les potins les concernant, et puis il se moquait d'eux devant toute la cité. Parfois, le seul indice que nous avons d'un événement non mentionné dans le texte de Thucydide se trouve chez Aristophane où il apparaît dans un dialogue humoristique.

Un effet secondaire de cette recherche est qu'elle m'a amené, pour des raisons personnelles, à faire des recherches supplémentaires sur Socrate. La formule précise est, "une vie sans examen ne vaut pas la peine d'être vécue". Alors voilà, ma nature et mon désir est de toujours repousser les limites de la conception de jeu. Cela a de nombreuses conséquences involontaires. Premièrement, si vous avez joué à l'un de mes jeux, vous avez joué à l'un de mes jeux. Même mes conceptions de CDG sont très différentes les unes des autres, tout comme celles de *Périclès* depuis son point d'origine, *Churchill*. Cela signifie que j'ai totalement échoué dans le développement d'une série cohérente que les gens pourraient utiliser comme base pour apprendre mon prochain jeu, bien que *Great Battles* s'en rapproche, mais plus grâce à Richard Berg qu'à moi. Deuxièmement, ça m'a valu la réputation de concevoir des jeux de stratégie complexes dont je suis coupable. Cela signifie qu'il est peu probable que je conçoive un jour un jeu qui devienne un phénomène mondial, même si mes mécaniques ont alimenté les efforts d'autres concepteurs.

Ma philosophie de conception a toujours été de concevoir des jeux de stratégie profonds avec une mécanique sur mesure qui peut résister à l'épreuve du temps.

Cela signifie qu'il est peu probable que je connaisse un succès marketing avec l'un de mes modèles historiques. Essentiellement, je suis un concepteur de jeux historiques, pas quelqu'un qui prend une mécanique à thème et l'habille avec des pions en vêtements anciens et l'appelle histoire. D'autres voudront juger si j'ai réussi à cet égard, mais les descendants de *We The People* sont encore joués depuis plus de deux décennies plus tard. Comme l'a dit le type qui a sauté de l'Empire State Building en passant le 80ème étage :"Pour l'instant, tout va bien". Assez d'introspection, revenons à *Périclès*.

Simplicité de l'autre côté de la complexité

Je pense que lorsque vous connaissez intimement un sujet, vous avez une chance d'obtenir une simplicité mécanique qui traduit la complexité du sujet en un format

utilisable. C'était mon intention, bien que, comme d'habitude, c'est probablement plus que ce que le grand public ne peut tolérer. Je crois qu'Aristophane aurait reconnu ces insuffisances et m'aurait tourné en dérision.

Un exemple de ce dont je parle, ce sont les sièges très importants qui ont été tentés et qui ont été couronnés de succès dans environ cinquante pour cent du temps. Comment je peux savoir ça ? Mes recherches pour *Périclès* ont trouvé un article publié en 1997, après avoir réalisé mon jeu chez VG, de Scott Rusch, intitulé, *Poliorcetic Assault in the Peloponnesian War*. Il s'agit d'une thèse de doctorat de 969 pages qui couvre les sièges d'une manière très détaillée et bien documentée. J'ai pu acheter un exemplaire électronique de cet ouvrage dont le fac-similé est un manuscrit dactylographié. Je pense que le Dr Rusch a utilisé beaucoup de blanc dans sa création. La conclusion de l'étude se trouvait dans la première phrase, mais vous devrez me croire ou lire l'ouvrage pour confirmer ses mots, "Nous savons, en fait, que 101 actions d'assaut ont eu lieu pendant la guerre du Péloponnèse, dont la moitié s'est soldée par des succès pour les attaquants". Soit dit en passant, c'était la conclusion que j'avais tirée de mes recherches antérieures pour mon projet chez VG. Je sais aussi compter, mais je n'ai pas de doctorat.

Je suis sûr qu'il y a un petit groupe de joueurs qui aimeraient avoir une règle pour chaque siège historique et chaque métrique analytique cité dans le document, mais j'ai choisi de réduire tout cela à une règle en une douzaine de mots. Donc, quand je dis que je suis un concepteur de jeux historiques et que j'ai fait des recherches détaillées sur les sièges, c'est ce que je veux dire. Sur la base de cette recherche, j'ai rendu compte des sièges avec précision et, je l'espère, avec élégance dans le cadre de la construction de *Périclès.* D'ailleurs, Poliorcétique signifie (approximativement) en grec "le preneur de ville". Cela illustre, je l'espère, comment je m'efforce de trouver la simplicité de l'autre côté de la complexité.

Cela dit, l'une des leçons que j'ai tirées de *Fire in the Lake* est que les aides de jeu supérieures de Volko sont un excellent moyen de rendre un jeu plus accessible et de contrôler le niveau de complexité du projet. J'ai conçu la plus grande partie du jeu en me basant sur ce que je pouvais résumer en une seule aide de jeu. Ainsi, une fois que vous avez passé en revue les règles, vous ne devriez plus jamais avoir à les revoir si vous utilisez l'aide de jeu. Bien sûr, cela ne fonctionnera pas pour tout le monde, mais le filet de sécurité des règles devrait résoudre toutes les questions en suspens. Bien que les règles ne soient pas plus courtes que l'aide de jeu, elles sont, à mon avis, assez simples à comprendre grâce à une mécanique simple, alors j'espère qu'elles seront éternelles et qu'elles ne constitueront pas un obstacle pour entrer dans le jeu. À cette fin, j'ai passé beaucoup de temps à développer ma version d'un "gymnase" d'entraînement où vous pouvez vous familiariser avec la conception, j'espère que vous profiterez de ce chemin offert par le jeu.

Les Perses

C'était peut-être le plus grand défi de conception que j'ai eu à relever. Quand j'enseignais ce sujet à l'école supérieure - pour voir si mes étudiants avaient vraiment lu le document - je demandais : "Qui a gagné la guerre du Péloponnèse ?" Une réponse raisonnable est de dire Sparte ; dans mon esprit, la réponse la plus correcte est la Perse. Comme *Périclès* couvre la période de 460 à 400 av. J.-C., il convient de noter que la célèbre guerre perse de Salamis était encore dans les esprits pendant la première décennie de ce jeu.

La raison pour laquelle j'affirme que ce sont les perses qui ont gagné la guerre du Péloponnèse est basée sur le traité qui a mis fin à la guerre perse. Ce traité entre les grecs et les perses stipulait que la marine perse ne pouvait pas entrer en mer Égée et que toutes les colonies côtières de l'Ionie ne pouvaient pas être approchées à moins de trois jours de marche par des forces terrestres perses. En retour, les grecs ont promis d'arrêter d'attaquer les perses. A la fin de la guerre du Péloponnèse, ces deux conditions majeures se sont essentiellement effondrées lorsque Sparte, épuisée, succomba dans la guerre de Corinthe qui suivit au IV^{ème} siècle av. J.C.

Après avoir vu 30 officiers militaires en trois équipes mener la guerre du Péloponnèse, vous constatez que le rôle des perses - bien qu'important - était un rôle de manipulation financière et politique. Peut-être qu'un jour j'élargirai *Périclès*, mais l'augmentation de la complexité à introduire un troisième camp agressif était en dehors du récit historique et ôterait l'accent de la conception de l'endroit où je pense qu'elle doit se situer. En l'état actuel des choses, le régime perse permet à Sparte d'obtenir des financements perses en construisant des bases presque intouchables qui soutiennent une armée plus importante, ce qui était au cœur de la tangible contribution perse à ce conflit. Je pense que c'est le meilleur équilibre entre l'histoire et la complexité de ce projet.

Conclusion

Je pourrais écrire beaucoup plus sur la conception, mais heureusement j'ai le magazine *C3i de* Rodger MacGowan pour des discussions futures sur un de mes sujets historiques favoris. J'espère que vous apprécierez le jeu.

20.0 Bibliographie

Voici une liste des principales sources que j'ai lues et étudiées sur cette période et que j'ai utilisées pour concevoir *Périclès* et mon précédent *The Peloponnesian War*. J'ai consulté ou lu au moins 50 autres ouvrages depuis l'université inclus dans les différentes bibliographies de ces livres.

Aristophane, *The Complete Plays*, diverses traductions et éditions en anglais.

L'un des commentaires importants et intéressants sur la guerre du Péloponnèse est la satire politique de ce grand dramaturge (Aristophane). Dans certains cas, il est la seule source pour d'éventuelles missions de paix qui ne sont pas mentionnées par Thucydide. Il n'y a que 11 pièces complètes existantes ; la première "*Les Acharniens*" a été jouée en 425 av. J.C. Personne ne sait exactement combien de pièces de théâtre il a écrit, mais il y a eu des 1ère et 2ème éditions des pièces que nous avons et une trentaine d'autres qui sont référencées et pour lesquelles il n'existe aucun exemplaire. Je mentionnerai que plusieurs pièces d'Aristophane traitent des sujets pour adultes avec des mots extrêmement adultes, donc la discrétion parentale est conseillée.

Bagnall, Nigel, *The Peloponnesian War*, Pimlico, 2004.

Un bon travail standard sur la période, mais étant donné les autres choix, je vous suggère de commencer avec Lendon ou Kagan.

Bernstein, Al, Enregistrements audio des lectures du *Naval War College*, non publiés.

J'ai d'abord fait la connaissance de ce compatriote new-yorkais et ancien élève de Kagan grâce aux cassettes de conférences sur la guerre du Péloponnèse que le Naval War College a mises à la disposition de ses professeurs. J'ai ensuite rencontré Al, qui était mon consultant pour ma conception de *The Peloponnesian War*, et je suis devenu un ami proche. Je dédie ce travail à la mémoire de mon vieil ami.

Durant, Will, *The Life of Greece*, Simon and Shuster 1939

L'un de mes objectifs avant de mourir est de finir son opus sur la civilisation en onze volumes, pour ce projet j'ai finalement lu le volume 2, il est assez bon et le titre du scénario de la campagne vient du chapitre sur ce conflit, "Le suicide de la Grèce".

Green, Peter, *Armada from Athens*, Doubleday, 1970.

Un vieux favori dont la thèse principale est : l'expédition sicilienne est née du désir d'Athènes de contrôler un endroit riche en céréales. Ceci est basé sur une seule ligne dans Thucydide qui a été remise en cause par des recherches et des commentaires récents. Puisque presque tous les commentaires sur cette période sont une combinaison de travaux d'érudition et de conjectures, faites-vous votre propre opinion. J'ai trouvé que ma lecture de *Feeding the Democracy* (voir ci-dessous), avec son analyse plus statistique, appuyait quelque peu cette perspective plus ancienne.

Herman, Mark, *The Peloponnesian War*, Victory Games, 1991.

J'ai utilisé une grande partie de mes recherches originales pour ce projet. Je n'ai pas encore trouvé un résumé comparable des batailles navales et des statistiques publiées dans le livret de jeu.

Hanson, Victor Davis, *A War Like No Other*, Random House, 2005.

C'est un must à lire une fois que vous avez lu Thucydide. Ce livre analyse les dimensions clés de la 2ème guerre du Péloponnèse et offre de grandes perspectives, comme par exemple, le fait qu'il n'y a eu que 4-5 heures de combats d'hoplites traditionnels pendant les 27 années du conflit. Fortement recommandé.

Kagan, Donald, *The Peloponnesian War (multiple works)*, Viking, 2003.

Par souci de concision, j'ai listé la version en un volume de son édition en quatre volumes que j'ai découvert dans les années 1990 lorsque j'ai conçu *The Peloponnesian War* (VG, 1991). Si vous voulez étudier ce sujet sérieusement, vous devez jeter un coup d'œil à l'édition en quatre volumes composée de *The Outbreak of the Peloponnesian War*, *The Archidamian War*, *The Peace of Nicias and the Sicilian Expedition*, et *The Fall of the Athenian Empire*. J'ai consulté ces quatre volumes pour mon projet originel sur de la guerre du Péloponnèse par le biais d'un prêt entre bibliothèques, et j'ai cru que j'étais mort et arrivé au paradis. J'ai également utilisé pour cela et pour ma conception antérieure les deux œuvres, *Pericles of Athens* et *The Birth of Democracy and Thucydides*, de cet auteur.

Lendon, T. E., *The Song of Wrath*, Basic Books, 2010.

C'est l'un des livres les plus passionnants et les mieux écrits que je n'ai jamais lu sur ce sujet. Alors qu'il prétend

ne couvrir que les 10 premières années du conflit connu sous le nom de guerre d'Archidamos, il fait en fait un travail incroyable pour couvrir la 1ère guerre du Péloponnèse et la guerre perse qui a précédé ce conflit. L'ensemble du concept d'honneur et la façon dont les conditions de victoire fonctionnent dans ce jeu se sont inspirés de ce travail. En plus d'être un érudit talentueux, Ted Lendon est aussi un ancien collectionneur de wargame et un gars très sympathique.

Moreno, Alfonso, *Feeding the Democracy*, Oxford University Press, 2007.

L'une des grandes questions que je voulais comprendre pour ce projet était à quel point Athènes était vulnérable à l'interruption de ses approvisionnements en céréales. La réponse est qu'Athènes avait de nombreuses sources de céréales disponibles sur le marché, mais l'Hellespont représentait la plus fiable sur une base régulière. Ce travail a répondu à cette question à ma grande satisfaction.

Rusch, Scott M., *Poliorcetic Assault in the Peloponnesian War*, U of Penn., 1997.

Une thèse de doctorat qui couvre tous les assauts contre un ouvrage fortifié pendant toute la période couverte par ce jeu. Ce document de près de 1000 pages a confirmé ma règle antérieure dans mon jeu chez VG sur le fait que ce type d'attaque fonctionnait cinquante pour cent du temps.

Rusch, Scott M., *Sparta at War 550-362*, Frontline Books, 2011.

Un récit historique très détaillé sur la culture et la stratégie spartiates avant, pendant et après la guerre par le même auteur que l'ouvrage sur les assauts.

Diodore de Sicile, *Les guerres perses jusqu'à la chute d'Athènes, Livres 11-14.34 (480-401 BCE)*, University of Texas, 2010.

Cette traduction est de Peter Green (voir ci-dessus) et couvre toute la période de ce projet. Dans la préface, il cite un commentateur qui dit : "...l'historien (Diodore) dont tout historien moderne sur la Grèce antique doit utiliser les travaux, tout en souhaitant ardemment que cela puisse être évité". Il survit, car il est la seule voix qui relie l'ensemble du 5ème siècle en un récit complet. À utiliser avec prudence, surtout si l'on considère que son œuvre épique a été écrite plusieurs siècles après les événements qu'il décrit à partir de sources que nous ne possédons plus.

Thucydide, Fils d'Olorus, *La Guerre du Péloponnèse*, diverses traductions et éditions en anglais.

C'est mon livre préféré, donc je l'ai lu plusieurs fois et c'est notre principale source pour cette période. Au cours de ma vie, j'ai lu la plupart des traductions disponibles en anglais. Celui que je suggère est le Landmark Thucydide (traduction de Strassler) qui a des cartes détaillées avec d'excellentes notes de synthèse en marge. La traduction Crawley est considérée comme la plus fidèle au texte original et il y a aussi les traductions Finley, Warner et Hammond. La grande nouvelle, c'est que de nombreuses traductions de cette histoire légendaire sont disponibles dans votre bibliothèque locale (rappelez-vous quand c'était ainsi que nous obtenions les livres) avec plusieurs versions électroniques gratuites ou très peu coûteuses (0,99 $).

Xénophon, *Les Helléniques*, diverses traductions et éditions en anglais

Si vous lisez Thucydide, vous vous rendrez compte que son histoire se termine en 411 avant J.C., presque au milieu de la phrase. Alors comment, demandez-vous, savons-nous comment la guerre s'est terminée et qui a gagné ? La réponse est que l'histoire de Xénophon reprend là où Thucydide s'est arrêté et continue l'histoire jusqu'à sa fin. De toute évidence, ils ont travaillé ensemble à un moment donné. Donc, vous devez lire au moins le premier tiers de l'histoire de Xénophon si vous voulez voir comment le film se termine.

CRÉDITS

Conception du jeu : Mark Herman

Recherche : Carole Herman

Développement du jeu : Francisco Colmenares

Directeur artistique et conception de la boîte : Rodger B. MacGowan

Edition des règles : Steven Mitchell

Règles, livret de jeu et aides de jeu : Charles Kibler

Carte, marqueurs et jeux de cartes : Francisco Colmenares et Knut Grunitz

Correction d'épreuves : Jonathan Squibb

Conception graphique : Peter Cluen et David Dockter

Soutien au développement : Steven Mitchell, Franciso Colmenares, JR Tracy, Jonathan Haber et David Dockter

Producteurs : Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan et Mark Simonitch

Coordination de la production : Tony Curtis

Testeurs: Carole Herman, Grant Herman, Dan Schriebstein, Jonathan Haber, Tom Stein, Ken Stein, James Diener, JR Tracy, William Terdoslavch, Steven Matthews, Scott Muldoon, Andy Lewis, Charles Finch, Gordon Pueschner, David Dockter, Chris Greenfield, Steven Mitchell, Drew Gilbert, Rory (Hawkeye) Aylward, Greg Schmittgens, Jim Lacey, Jimmy O., Wendell, Mark Mimh, Peter Perla, Richard Phares, Gary Gonzalez et le 1er Minnesota.

Remerciements spéciaux à Francisco Colmenares (conception des cartes et support graphique), David Dockter (Test de la carte remodelée), et Jonathan Haber avec Cluen pour sa perspective et son soutien pour ce projet.

Traduction française : Franck Aguggiaro (atoutthasard_*at_gmail.com*)