

Amphipolis, 424 à 422 av. J.-C.

Dernière mise à jour : 18 février 2017

« Soldats du Péloponnèse, pour évoquer le pays d'où nous venons et dire que sa vaillance l'a toujours fait libre, pour dire que vous allez, vous Doriens, combattre les Ioniens, dont vous avez l'habitude de triompher, cette brève indication doit suffire. » - Thucydide, La guerre du Péloponnèse, V, 9,1.

Un jeu de Frédéric Bey

Amphipolis, 424 à 422 av. J.-C. est un jeu d'histoire pour deux joueurs retraçant les batailles et les opérations menées par le corps expéditionnaire péloponnésien du Spartiate Brasidas pour conquérir la colonie athénienne d'Amphipolis et les tentatives athéniennes pour l'en empêcher. Il s'agit après **Sphactérie 425 av. J.-C.** (VaeVictis n°96) et **Syracuse 415-413 av. J.-C.** (VaeVictis n°103) du troisième jeu d'une série consacrée aux grandes batailles de la Guerre du Péloponnèse.

La présente version des règles intègre les errata et les modifications apportées depuis la parution du jeu dans le Vae Victis n°19. **Toutes ces corrections ou améliorations sont notées en rouge.**

0. Généralités

0.1 Dés

Le jeu nécessite l'utilisation de dés à six faces (noté d6) et d'un bol.

0.2 Echelle de jeu

Un tour de jeu représente trois mois de temps réel.

Un point de force (PF) représente, selon les types d'unités, 1 trière, 15 cavaliers, 25 hoplites, 50 peltastes ou 100 archers.

1 Carte et pions

1.1 Carte

Le plan de jeu est divisé en une carte principale (Amphipolis et sa région), une carte d'opérations (la Chalcidique) et des bases-arrière (portant chacune un nom).

1.1.1 La carte principale

La carte principale est divisée en zones maritimes et terrestres, afin de réguler le placement et les mouvements des pions. Elle permet de gérer les manœuvres et combats, à l'échelle grand-tactique, autour d'Amphipolis.

Zones maritimes

Il existe 2 types de zones maritimes, numérotées de M1 à M3 :

- les zones de port ;

Précision : il n'y a qu'un port sur la carte, en M1 (port d'Éion), que seuls les Athéniens peuvent utiliser.

- les zones de mer (M2 et M3).

Zones terrestres

Il existe 4 types de zones terrestres, numérotées de T1 à T27 :

- les zones de villes (Éion en T5, Amphipolis en T12 et Argilos en T22) ;

Cas particulier : la zone T12 contient en son sein une citadelle, voir 4.3.4.

- les zones de terrain clair (par exemple T7) ;

- les zones de terrain humide (par exemple T17) ;

- les zones de terrain élevé (par exemple T21).

Limites de zones

Certaines zones sont délimitées, sur un ou plusieurs côtés, par une rivière (Strymon) ou par des murs (à construire, construits ou détruits). Les murs à construire, entre T9 et T11 et entre T11 et T13, n'existent (i.e. sont considérés comme construits) qu'une que fois le marqueur « Mur » a été déployé (voir 5.).

1.1.2 La carte d'opérations

Elle permet de gérer, à l'échelle opérative, les manœuvres dans la région de Chalcidique, voisine d'Amphipolis.

Zones d'opérations

La carte d'opérations contient 8 zones d'opérations numérotées O1 à O8. Les zones d'opérations sont accessibles aux deux joueurs, en suivant les règles énoncées en 3.2.

1.1.3 Les bases-arrière

Elles permettent d'accueillir les renforts, de recevoir des unités revenant de Chalcidique et d'éviter l'attrition pour les unités qui s'y réfugient.

Zones de base-arrière

Les zones de Thasos, Macédoine et Thrace sont les trois bases-arrière existantes dans le jeu. Thasos n'est utilisable que par les Athéniens (les Spartiates ne peuvent pas entrer dans cette zone), la Macédoine n'est utilisable que par les Spartiates (les Athéniens ne peuvent pas entrer dans cette zone) et la Thrace est utilisable par les deux joueurs (mais pas simultanément).

Note de conception : Les zones de base-arrière représentent au sens large la « profondeur stratégique » régionale de chaque camp. Ainsi Thasos modélise aussi bien les ressources de la base de Thasos que celles de Potidée, voire même directement d'Athènes.

1.2 Les pions

Le camp d'appartenance des unités de combat, des chefs et des stratagèmes est indiqué par la couleur de fond des pions.

Une bande verticale blanche permet de distinguer les chefs et unités de combat athéniennes ou spartiates des chefs et unités de leurs alliés respectifs qui en sont dépourvues.

Exemple : les deux pions H de 8PF avec bonus sont des unités alliées de Sparte

1.2.1 Unités de combat

Les unités de combats sont représentées par des pions à double face :

- le recto des unités affiche la valeur de l'unité, lorsque qu'elle est à pleine force ;
- le verso affiche la valeur réduite de cette même unité lorsqu'elle est affaiblie (valeur divisée par 2, arrondie à l'entier supérieur si l'unité dispose d'un bonus, à l'entier inférieur sinon).

Chaque unité possède :

- un type : T pour Trières, H pour Hoplites, C pour Cavaliers, P pour Peltastes (et unités légères) ou A pour Archers. Les H, C, P et A sont des unités terrestres et les T des unités navales ;
- une valeur exprimée en Points de Force (PF), représentant leur effectif (voir 0.2) ;
- certaines unités possèdent un bonus matérialisé par une « épée » ;

De manière générique :

- les unités terrestres (H, C, P et A) ont une capacité de 4 Points de Mouvements (PM) dans les zones terrestres et peuvent être convoyées par mer ;
- les unités navales (T) ont une capacité de mouvement illimitée.

Précision : les PM ne sont pas inscrits sur les pions unités de combat.

1.2.2 Chefs

Les chefs sont représentés par des pions à double face :

- le recto indique le chef en pleine possession de ses moyens ;
- le verso indique le chef lorsqu'il est blessé ou malade ;

- certains chefs possèdent un bonus simple, matérialisé par une « épée », ou un double ou triple bonus, matérialisé par plusieurs « épées ».

De manière générique :

- les chefs ont une capacité de mouvement de 5 PM dans les zones terrestres et illimitée dans les zones maritimes.

Précision : les PM ne sont pas inscrits sur les pions chefs.

1.2.3 Garnisons

Il s'agit de pions immobiles destinés à matérialiser la garnison de la citadelle d'Amphipolis et des 8 zones d'opérations. Chaque pion affiche une valeur d'allégeance (VA) et un effectif exprimé en PF.

Cas particulier : la face spartiate de la garnison d'Amphipolis ne dispose pas de VA.

1.2.4 Stratagèmes

Les stratagèmes sont des pions à double face portant le titre d'un événement ou d'un bonus spécifique ainsi qu'un n° d'identification (voir 7.).

1.2.5 Marqueurs

Ils servent à repérer le nombre de points d'actions (voir 2.B), le tour (voir 2.D) et l'avantage (voir 8.) sur les compteurs prévus à cet effet. Un marqueur matérialise également la construction de murs le long de certaines limites de zones (voir 5.).

2. Séquence de jeu

Chaque tour de jeu s'organise de la façon suivante :

A – Phase de sélection des stratagèmes

Tous les stratagèmes disponibles sont placés dans un bol. Chacun des joueurs en tire 2 au sort et les garde en secret. Une fois utilisé, un stratagème est remis dans le bol, sauf le stratagème S3 « Flottille » qui a un effet permanent et est retiré du jeu après avoir été utilisé (en le plaçant sur le compteur de la carte prévu à cet effet).

Exemple : Le stratagème S3 « Flottille » au recto et S15 « Renforts » au verso n'est retiré du jeu que si la face « Flottille » est utilisée. L'utilisation de la face « Renforts » n'implique pas que le pion stratagème soit ensuite retiré du jeu : il est alors remis normalement dans le bol après usage.

B – Phase d'activation

B.1 Points d'actions (PA)

Les deux joueurs lancent chacun 2d6. *Cas particulier* : les deux joueurs lancent un seul d6 pendant les tours d'armistice (tours 4 à 7).

Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé obtient l'initiative. En cas d'égalité, le joueur ayant l'avantage (voir 8.) obtient l'initiative. Le joueur ayant l'initiative est signalé en plaçant le marqueur « Tour » sur la face correspondant à sa couleur distinctive.

Par ailleurs, chaque joueur obtient autant de PA que le total obtenu, divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur. Par ailleurs, chaque joueur ajoute 1 PA à son total pendant les tours d'été et d'automne. De la même manière chaque joueur soustrait 1 PA à son total pendant les tours d'hiver, sauf si le total est déjà de 1 ou 2. Les marqueurs « Action » sont placés sur le compteur pour indiquer le nombre de PA disponibles pour chaque joueur.

Exemple : Lors du tour de l'été -422, Sparte obtient 8 et Athènes 5 aux dés. Sparte obtient l'initiative et $4+1=5$ PA. Athènes obtient $3+1=4$ PA.

B.2. Renforts

Les renforts des deux joueurs, dont l'arrivée est prévue pour le tour en cours ou provoquée par l'utilisation d'un stratagème S15 « Renforts » (voir 7.) sont déployés dans une des bases-arrière indiquées, en commençant par le joueur ayant l'avantage (voir 8.). Si aucune des bases-arrière prévues pour le déploiement des renforts n'est libre d'unités ennemies, le joueur décale l'arrivée de ses renforts au tour suivant.

Les joueurs peuvent alors immédiatement déplacer, via un mouvement ou une opération (voir 3.), les unités déployées renforts (voir 3.2 et 3.4), sans dépenser de PA, en commençant par le joueur ayant l'avantage, avec la contrainte de ne jamais pénétrer dans une zone occupée par des unités ennemies. Les unités arrivées en renfort pourront à nouveaux se déplacer normalement au cours des phases d'actions (voir B.3).

Les pions chefs blessés ou malades sont retournés sur leur recto.

B.3. Actions

Le joueur qui a remporté l'initiative en B.1 effectue en premier une phase d'actions, en tant que joueur actif (l'autre joueur est alors le joueur passif).

Au cours d'une phase d'actions le joueur actif réalise des actions dans l'ordre suivant :

B.3.1. Il doit annoncer le nombre total de PA (1 au minimum, tous ses PA encore disponibles au maximum) qu'il va dépenser au cours de la phase d'actions. Il déduira ensuite les PA au fur et à mesure de leur dépense, en déplaçant vers le 0 son marqueur « Action » sur le compteur ;

B.3.2. Il peut activer, l'une après l'autre, des zones occupées par les unités de son camp et déplacer, via un mouvement ou une opération (voir 3.), tout ou partie des unités et chefs situés dans ces zones (voir 3.).

Le coût d'activation est de :

- 0 PA (gratuit) par zone activée, si elle contient un chef à double ou triple bonus (deux ou trois « épées ») ou s'il s'agit d'une base-arrière ;
- 1 PA par zone activée si elle contient un chef à bonus simple (une « épée ») ou sans bonus ;
- 2 PA par zone activée, si elle ne contient pas de chef.

Cas particulier : une activation coûte au minimum 1 PA si au moins une unité de la zone activée effectue une opération (voir 3.3), même si la zone contient un chef à double ou triple bonus.

B.3.3. Il doit effectuer des combats (voir 4.) dans les zones où se trouvent des unités des deux joueurs (coût 1 seul PA pour tous les combats de la phase d'actions en cours).

Le joueur passif devient ensuite joueur actif et effectue à son tour une phase d'actions.

Quand l'un des deux joueurs n'a plus de PA (on retourne alors son marqueur « Action » sur sa face « Apathie »), il doit passer et laisser son adversaire effectuer éventuellement une nouvelle phase d'actions.

Précision : Un joueur ne peut pas passer son tour volontairement, il est obligé de dépenser au moins un PA lors de sa phase d'actions, tant qu'il en dispose, quitte à ne rien faire. Il ne peut passer son tour que lorsqu'il n'a plus de PA.

Lorsque les deux joueurs ont dépensés tous leurs PA, la phase d'activation est terminée.

Précision : à cet instant, tous les combats doivent obligatoirement avoir été résolus.

Le joueur actif et le joueur passif peuvent jouer des stratagèmes à tout moment, dans la limite d'un stratagème chacun par phase d'actions.

C – Phase de travaux

Le joueur spartiate peut effectuer des travaux (voir 5.).

D – Phase d'ajustements

Le joueur qui a remporté l'initiative en B.1 effectue ses ajustements en premier et dans l'ordre suivant :

- **D.1.** Il ne peut conserver au maximum qu'un seul stratagème de son choix en main et il doit remettre dans le bol tous les stratagèmes en surnombre ;
- **D.2.** Il peut déplacer gratuitement via une opération chefs et unités déployés sur la carte principale vers une zone de ville ne contenant pas d'unités ennemies (ni une citadelle avec une garnison ennemie pour T12), en respectant les limites d'empilement.

Le second joueur effectue ensuite ses ajustements D.1 et D.2.

Le joueur qui a l'initiative effectue maintenant la suite de ses ajustements :

- **D.3.** Il peut retourner autant d'unités affaiblies se trouvant sur la carte principale sur leur face pleine force que le nombre total de ses bonus de chef ;
- **D.4.** Déplacer gratuitement chefs et unités lui appartenant vers une base arrière éligible (voir **1.1.3**) via une opération depuis la carte principale et une autre depuis la carte d'opérations en respectant limites et contrainte listées en **3.2**. Lors de la phase B.2 du tour suivant, les unités se trouvant dans une base-arrière, suite à ce déplacement, sont considérés ensuite comme des renforts.

Cas particulier : Le joueur athénien ne peut déplacer des unités de combats vers Thasos, qui est une île, que dans la limite d'un pion d'unité terrestre transportée par PF de trière. Il peut par contre déplacer des unités navales seules (mais pas d'unités terrestres seules). Il n'y a pas de contrainte sur le nombre de chefs déplacés ;

- D.5. Résoudre les sièges dans les zones d'opérations (voir **4.3**) ;
- D.6. Effectuer les tests éventuels d'attrition (voir **6.4**).

Le second joueur effectue ensuite ses ajustements D.3 à D.6.

Précision : Si la base-arrière de Thrace est déjà occupé par des unités du joueur ayant l'initiative, l'autre joueur ne peut pas y envoyer de chefs ou d'unités au titre de sa phase D.4.

- D7. Les conditions de victoires sont vérifiées (voir **9.**) et le marqueur « Tour » est avancé d'une case.

3. Mouvements, opérations et empilements

Chefs et unités de combats peuvent se déplacer une seule fois par phase d'actions, mais plusieurs fois par tour (dans la limite d'une fois par phase d'actions).

Il y a plusieurs types de déplacements :

- un mouvement est un déplacement d'une zone vers une zone adjacente avec dépense de PM ;
- une opération est un déplacement direct d'une zone vers une autre sans dépense de PM.

Il y a plusieurs catégories d'espaces :

- les zones terrestres et les bases-arrière de Thrace et Macédoine sont considérés comme des espaces terrestres, uniquement accessibles aux chefs et unités terrestres ;
- les zones d'opérations et la base arrière de Thasos sont considérées comme des espaces mixtes, accessibles aux chefs, aux unités terrestres et aux unités navales ;
- les zones maritimes sont considérées comme des espaces maritimes, uniquement accessibles aux chefs et aux unités navales (voir néanmoins **3.1.2** et **3.1.3** pour le transport naval d'unités terrestres).

Voir Aide de jeu : les déplacements qui résume les différentes possibilités de mouvement et d'opérations selon les différentes phases de jeu.

3.1 Mouvement

Le mouvement concerne les déplacements entre les différentes zones de la carte principale ainsi que des 3 bases-arrière vers la carte principale lors de l'arrivée de renforts en phase B.2 et de Thasos (seulement) vers la carte principale en phase B.3.

Précision : à l'inverse, un déplacement de la carte principale vers une base arrière ne peut pas être effectué via un mouvement (voir 3.2)

Un mouvement est possible d'une zone vers une zone adjacente. Deux zones ne se touchant que par un point d'angle ne sont pas considérées comme adjacentes. Il y a point d'angle, repéré par un symbole spécifique, à l'intersection de : T7-T9-T11-T12 ; T5-T6 et T4-T5-M1-M2.

Exemples : le mouvement direct de T5 à T6, de T7 à T11 ou de T9 à T12 n'est pas possible.

Précisions liées au bord de carte : Un mouvement direct de T26 vers T18 ou T19 est interdit (et vice versa). Un mouvement direct de T19 vers T20 est interdit (et vice versa).

Les bases-arrières suivent les mêmes règles que zone terrestres et maritimes en termes de zone adjacentes : la Thrace est adjacente à T1 et T2 et la Macédoine à T23 et T26.

Cas particulier : Thasos n'est considérée comme adjacente qu'à M2. Il n'est pas possible d'effectuer un mouvement terrestre direct de Thasos vers T4.

3.1.1 Limites au mouvement

- il n'y a pas de limite au nombre de chefs et unités déplacées via un mouvement ;
- les unités terrestres ne peuvent pas pénétrer seules dans une zone maritime (voir **3.1.2** et **3.1.3**) ;
- les unités navales ne peuvent pas pénétrer dans une zone terrestre ;
- les chefs peuvent se déplacer dans les zones terrestres comme des unités terrestres (seuls ou accompagnés d'unités de combat) et dans les zones maritimes ou mixtes comme des unités navales (à condition d'être accompagnés du départ à la fin du mouvement naval d'au moins une unité de type T) ;
- la rivière est infranchissable lors d'un mouvement, sauf via le pont ou le stratagème S3 « Flottille ».

3.1.2 Mouvement de transport naval

Pendant la phase B.2, les chefs et les unités de combat en renfort à Thasos peuvent être transportés vers la carte principale dans la limite d'un pion d'unité terrestre transporté par PF de trière (les chefs n'entrent pas dans cette limite et sont transportés « gratuitement »).

Au terme du mouvement, les unités terrestres sont débarquées dans une zone terrestre, vide d'unités ennemies et adjacente à la zone maritime où s'arrête la flotte, en respectant les limites d'empilement.

Précisions : un combat terrestre n'est possible au terme du mouvement de transport naval, contrairement à une opération amphibie.

3.1.3 Mouvement amphibie

Pendant la phase B.3, chefs et unités terrestres peuvent être convoyés par mer depuis Thasos ou depuis une zone terrestre vers une zone terrestre de la carte principale par le joueur athénien (et vice versa).

Précision : un mouvement amphibie quel que soit sa longueur, est assimilé à un mouvement terrestre complet : chefs et unités l'ayant effectué ne pourront plus se déplacer lors de la même phase d'actions.

Pour cela il suffit que dans chaque zone de mer traversée se trouve – avant le déclenchement du mouvement amphibie - au moins une unité T amie. Le mouvement est alors effectué comme si les zones maritimes traversées étaient des zones de terrain clair et au même coût (1 PM par zone) et dans la limite d'un pion d'unité terrestre transporté par PF de trière dans la zone maritime (les chefs n'entrent pas dans cette limite et sont transportés « gratuitement »). Les reculs après combat d'unités terrestres et de chefs peuvent s'effectuer par une opération amphibie en suivant ces mêmes règles. Une unité terrestre ne peut pas s'arrêter dans une zone maritime, même si elle est occupée par des unités navales amies.

Précision : une même unité navale peut servir à plusieurs mouvements amphibies, si limite d'un pion par PF énoncée ci-dessus est respectée. Par exemple, si le joueur athénien dispose d'une unité T de 20 PF en M2 lorsqu'il active la base-arrière de Thasos, il pourra réaliser un mouvement amphibie vers T4 avec 7 unités, un autre vers T22 avec 6 unités et un autre vers T15 avec 7 unités.

3.1.4 Gestion et coûts des mouvements

Lorsqu'une base arrière est activée lors de la phase B.2 ou qu'une base-arrière, une zone maritime ou une zone terrestre est activée lors de la phase B.3, toutes les unités du joueur actif présentent dans cette zone peuvent se déplacer en un ou plusieurs groupes, éventuellement selon des parcours et des destinations différentes.

Le mouvement d'une zone vers une zone adjacente coûte 1 PM, avec les surcoûts suivants :

- + 2 PM pour sortir d'une base arrière ;
- + 1 PM pour un mouvement d'une zone de terrain clair vers une zone de terrain élevé.

Précision : pas de +1 en sens contraire, ni de +1 d'une zone de terrain élevé vers une autre zone de terrain élevé ;

- + 3 PM pour un mouvement au travers d'un mur, de l'extérieur vers l'intérieur ;
- + 1 PM pour un mouvement au travers d'un mur, de l'intérieur vers l'extérieur ;
- + 1 PM pour un mouvement au travers d'un mur détruit (dans les deux sens) ;

Exemples : le mouvement de T15 vers T17 via T11 coûte 4 PM (de T15 à T11 = 1 PM + 1 PM de rivière / de T11 à T17 = 1 PM + 1 PM de mur de l'intérieur vers extérieur).

- + 1 PM pour un mouvement au travers de la rivière via le pont ;

Exemple : le mouvement de T15 vers T13 est impossible, le mouvement de T15 vers T11 est possible grâce au pont.

Dès qu'une unité entre dans une zone occupée par au moins une unité ennemie, elle est obligée d'arrêter son mouvement dans cette zone.

Il n'y a qu'une exception à ce principe d'arrêt obligatoire :

- si une zone est occupée uniquement par une ou plusieurs unités de cavalerie (type C), leur propriétaire (le joueur passif) peut choisir d'effectuer immédiatement un mouvement gratuit de 4 PM maximum (ne comptant pas dans la limite d'un seul mouvement par phase d'action) avec ses unités de cavalerie pour évacuer la zone. Le joueur actif peut alors poursuivre son mouvement normalement. Ce repli de cavalerie n'est pas possible si le joueur actif pénètre dans la zone uniquement avec une ou plusieurs unités de cavalerie (non accompagnées d'unités d'autres types). *Précision* : dans ce cas, si un autre groupe d'unités du joueur actif, qui n'est pas composé exclusivement d'unités de cavalerie, pénètre ultérieurement dans la zone, cela au cours de la même phase d'actions du joueur actif, les unités de cavalerie du joueur passif pourront alors effectuer un repli.

3.2 Opérations

Les opérations concernent les déplacements entre les zones de la carte principale, **une zone de la carte principale vers une zone d'opérations**, une base-arrière vers une zone d'opérations, les déplacements entre zones d'opérations et enfin les déplacements depuis une zone d'opérations vers une base-arrière.

Précision : il n'est donc pas possible de conduire une opération de la carte d'opération vers une zone de la carte principale.

3.2.1 Limites liées aux opérations

- un joueur ne peut effectuer que deux opérations par phase de renfort (B.2), qu'une seule opération par phase d'actions (B.3), qu'une seule opération en phase D.2 et deux opérations par phase D.4 (une depuis la carte d'opérations et une depuis la carte principale) ;
- un joueur ne peut pas déplacer plus d'un chef et 5 unités terrestres lors d'une opération ;
- le joueur athénien, et lui seul, est obligé d'accompagner les unités terrestres qui effectuent une opération vers la carte d'opération ou vers Thasos, par des unités navales (sans limites de nombre) avec la contrainte que le nombre d'unités terrestres déplacées dans l'opération soit inférieur ou égal au nombre de PF d'unités navales. Cette contrainte ne s'applique pas à une opération vers la base-arrière de Thrace.

Exemple : le joueur spartiate peut effectuer une opération avec un chef et trois unités terrestres directement de T21 vers O2 (Skionè). Le joueur athénien peut effectuer une opération avec un chef, 5 unités terrestres (29 PF au total) et une unité navale (10 PF) entre O4 (Toronè) et O1 (Mendè).

3.2.2 Gestion et coûts des opérations

Au cours d'une phase d'action, une opération, si elle a lieu, doit être effectué avant les mouvements.

Le déplacement, lors d'une opération, se fait sans décompte de PM, sans limite de distance, ou contrainte de zones adjacentes.

Une opération génère la dépense d'1 ou 2 PA lors de la phase B.3, elle est gratuite sinon.

3.3 Limites d'empilement

L'empilement n'est vérifié qu'à la fin des mouvements, des opérations et des reculs après combat (voir 4.2). Les unités éventuellement en surplus sont éliminées (au choix de leur propriétaire). Les pions chefs ne comptent pas dans les limites d'empilement.

Les limites d'empilement, exprimées en nombre d'unités du même joueur, sont les suivantes :

- pas de limite dans les zones maritimes, les zones de base-arrière et les zones d'opérations ;
- 8 unités, quel que soit leur type par zone de ville ;
- 7 unités quel que soit leur type par zone de terrain clair ou de terrain élevé ;
- 5 unités quel que soit leur type par zone de terrain humide.

4. Combats

4.1 Principes généraux des combats

Le combat est obligatoire dès que des unités de combat des deux joueurs se trouvent dans la même zone. Les combats sont résolus après tous les déplacements d'une phase d'actions.

Le joueur qui dépense le PA (joueur actif) pour déclencher les combats de la phase d'actions en cours est désigné comme étant l'attaquant et choisit l'ordre de résolution des combats. Si le joueur actif ne dispose plus de PA pour engager les combats obligatoires, toutes ses unités retournent affaiblies dans leur zone de départ.

Précision : il est donc très important de veiller à conserver ce PA en stock avant d'entrer dans une zone occupée par des unités ennemies.

Un combat ne peut avoir lieu qu'entre unités terrestres. Une unité terrestre ne peut jamais attaquer une unité navale et vice-versa. Les garnisons ne participent pas aux combats, mais seulement aux sièges.

4.2 Résolution des combats

Pour résoudre un combat, le joueur attaquant utilise la **Table de résolution des combats** et suit la procédure suivante :

Il calcule le rapport de forces en l'arrondissant toujours en faveur du défenseur. Joueur actif et passif peuvent jouer un stratagème en respectant la limite d'un stratagème par phase d'actions (voir 2. B.3.3).

Le joueur attaquant lance ensuite 1d6, y ajoute ou soustrait les modificateurs – qui sont tous cumulatifs - et consulte le résultat. Les résultats sont notés de la façon suivante : résultat de l'attaquant / résultat du défenseur, et le vainqueur de la bataille est indiqué en **gras**. Les unités du vaincu sont contraintes à un recul (voir 4.2.2).

4.2.1 Explication des résultats des combats

- E = Toutes les unités de combat de la force sont éliminées.
- A = Toutes les unités de combat de la force sont affaiblies, les unités déjà affaiblies sont éliminées.
- Affaiblir 1/4, 1/2 ou 3/4 de ses unités (en nombre d'unités, pas en nombre de PF). On arrondit toujours le nombre d'unités à affaiblir en sa faveur avec un minimum d'une unité affaiblie quoi qu'il arrive. *Exemple* : Un joueur qui dispose de 3 unités et qui doit appliquer le résultat 1/2 obtient le chiffre théorique de 1,5 arrondi en sa faveur à 1. Un joueur qui dispose de 2 unités de combat et qui doit appliquer le résultat 1/4 obtient le chiffre théorique de 0,5 ramené au minimum de 1 unité à affaiblir.
- R = Rien : pas de pertes.

Précision : les chefs d'un groupe d'unités qui subit un résultat E sont aussi éliminés. *Cas particulier* : pour la mort de Brasidas ou Cléon dans un combat les opposant directement, voir la Table de résolution des combats.

4.2.2 Recul

Sur la carte principale

Les unités de combat et les chefs non éliminés du vaincu doivent quitter la zone vers une zone adjacente vide d'unités de combat ennemies. Le perdant peut quitter la zone via une opération amphibie (voir 3.1.3). Si ce recul débouche sur un sur-empilement (voir 3.3), le joueur doit déplacer de nouveau, vers une zone adjacente libre d'unités ennemies, autant d'unités que nécessaire.

Précision : les unités déplacées peuvent être choisies parmi les unités qui ont déjà reculé après combat ou parmi celles déjà présentes dans la zone qui vient de les accueillir.

S'il n'y a aucune zone adjacente vide d'unités ennemies de disponible, les unités qui devaient reculer sont alors éliminées. Si à un instant quelconque du jeu un chef se retrouve seul dans une zone occupée par des unités ennemies, il est éliminé par capture.

Cas particulier : chefs et unités de combats athéniens situées à Éion (T5) peuvent reculer après combat directement à Thasos, si et seulement si la zone M1 contient au moins une unité navale athénienne et sans autre contrainte. *Note de conception* : Le port d'Éion abrite des navires de transports athéniens, non modélisés dans le jeu, qui permettent l'évacuation par mer des forces athéniennes en cas de défaite.

Sur la carte d'opérations

Les unités de combat et les chefs non éliminés du vaincu doivent quitter la zone vers une autre zone d'opérations vide d'unité ennemies, dont la garnison appartient au même camp, ou vers une base-arrière éligible et vide d'unités ennemies (en respectant les contraintes navales spécifiques liées à Thasos pour les Athéniens). C'est le joueur propriétaire des unités qui décide librement de ce choix.

4.3 Sièges

Les sièges ont lieu uniquement lors de la phase d'ajustement D.5 de chaque tour de jeu. Un siège a lieu lorsque des unités d'un camp se trouvent dans une zone d'opérations contenant une garnison de l'autre camp. Le joueur peut effectuer au maximum une des trois actions suivantes par zone d'opérations, en respectant les contraintes indiquées. Certains stratagèmes (voir 7.) peuvent influencer sur les résultats.

4.3.1 Diplomatie

Une action diplomatique ne peut être tentée qu'en présence d'un chef ayant un bonus et de strictement plus de PF que la garnison. *Exemple* : pour tenter une action diplomatique sur Toronè (4 PF), le joueur spartiate doit disposer de 5 PF d'unités terrestres et d'un chef à bonus. Le joueur lance un d6 et y ajoute le bonus du chef (de 1 à 3). Si le résultat est supérieur ou égal à la VA de la garnison, la zone change est conquise et le pion garnison est retourné sur la face de son nouveau camp d'allégeance. *Exemple* : le joueur spartiate tente une action diplomatique sur Toronè (VA 6) avec Cléaridas (bonus 1). Il doit obtenir 5 ou 6 au dé pour réussir l'action diplomatique.

4.3.2 Assaut

Le joueur peut tenter un assaut à condition de disposer d'un chef et de plus d'unités terrestres que le nombre de PF de la garnison. *Exemple* : pour tenter l'assaut de Toronè (4 PF), le joueur spartiate doit disposer d'un chef et d'au moins 5 unités terrestres.

Le joueur calcule alors le rapport de force en le nombre de ses unités terrestres et le nombre de PF garnison puis lance un d6. Si son chef dispose d'un bonus, il apporte un modificateur de -1 au dé. L'assaut réussit si le jet de dé est inférieur ou égal au rapport de force. La zone est conquise et le pion garnison est retourné sur la face de son nouveau camp d'allégeance.

Exemple : le joueur spartiate tente l'assaut de Toronè avec 8 unités et Brasidas. Le rapport de force est de 2 contre un et Brasidas apporte un -1 au dé. Le joueur doit obtenir 1, 2 ou 3 au d6 (avant application du -1) pour réussir l'assaut.

4.3.3 Blocus

Le joueur peut tenter un blocus à condition de disposer de plus de 2 fois le nombre de PF d'unités terrestres que la garnison. Aucun chef n'est nécessaire. *Exemple* : pour tenter le blocus de Sanè (3 PF), le joueur athénien doit disposer de 7 PF ou plus d'unités terrestres (les unités navales ne comptent pas).

Le joueur lance un d6, le blocus abouti à la capitulation de la zone d'opérations sur un 6 si la VA de la zone est de 5 ou 6, et sur un 5 ou 6, si la VA de la zone est de 3 ou 4. La zone est conquise et le pion garnison est retourné sur la face de son nouveau camp d'allégeance.

Exemple : le joueur athénien tente le blocus de Sanè avec 7 PF d'unités terrestres. La VA de Sanè étant de 5, il doit obtenir un 6 pour réussir le blocus.

4.3.4 Citadelle d'Amphipolis

Au sein de la zone de ville T12 se trouve la citadelle d'Amphipolis, dotée d'une garnison comme les zones d'opérations de la carte d'opération. Pour prendre le contrôle de citadelle d'Amphipolis, le joueur spartiate doit occuper la zone T12 et peut tenter une action de diplomatie ou d'assaut en phase **D.5** pour s'en emparer ; le joueur athénien doit lui occuper la zone T12 et ne peut tenter qu'une action d'assaut en phase **D.5** pour s'en emparer. En cas de succès, la citadelle est conquise et le pion garnison est retourné sur la face de son nouveau camp d'allégeance.

5. Travaux

Seul le joueur spartiate peut effectuer des travaux.

5.1 Construction des murs

Un mur est un retranchement qui s'étend le long de la limite entre certaines zones, avec une orientation : intérieur (i) et extérieur (e).

Au début de la partie, seuls existent les murs entre T12 (i) et T7 (e), T11 (i) et T7 (e) et partiellement entre T12 (i) et T11 (e). Ces murs sont permanents et ne peuvent être détruits.

Au cours de la partie le joueur spartiate peut construire, en une seule fois, les murs entre **T12 (i) et T11 (e)**, T11 (i) et T9 (e) et T11 (i) et T13 (e). Ces murs peuvent ultérieurement être détruits et reconstruits.

Pour cela, le joueur spartiate doit disposer de l'avantage, contrôler la citadelle d'Amphipolis, et il ne doit y avoir aucune unités de combat athéniennes dans les zone T9 et T13. Si c'est le cas lors d'une phase C d'un tour de jeu, il lance alors un d6 :

- si la tentative a lieu au cours des tours de jeu 0 à 3, un résultat de 5 ou 6 permet la construction ;
- si la tentative a lieu au cours des tours de jeu 4 à 7 (armistice), un résultat de 4, 5 ou 6 permet la construction ;
- si la tentative a lieu au cours des tours de jeu 8 à 9, un résultat de 6 permet la construction.

Le marqueur « Mur » est placé sur le compteur prévu à cet effet et les murs sont désormais considérés comme construits.

Précision : pour la résolution des combats, on ne considère qu'un attaquant venu en T12 depuis T7 est entré dans la zone de la bataille en traversant un mur que lorsque le marqueur « Mur » est en place. Avant, le mur permanent n'étant que partiel, il est ignoré.

5.2 Destruction et reconstruction des murs

Le joueur athénien peut détruire en cours de partie les murs construits par le Spartiate, via l'utilisation du stratagème S11 « Sape ». On retourne alors le marqueur « Mur » sur sa face « Mur détruit ».

A partir du tour de jeu suivant, le joueur spartiate peut tenter de reconstruire ces murs en respectant les contraintes listées en **5.1**.

6. Attrition

Lors de la phase D.6 des ajustements, chaque joueur teste l'attrition de toute unité navale ou terrestre qui ne serait pas déployée dans une base-arrière, une zone de ville, une zone de port ou une zone d'opérations dont la garnison est du même camp que les unités.

Pour chaque zone concernée, le joueur lance un d6 auquel il ajoute ou retranche :

+1 en zone de terrain clair ou terrain élevé ;

+1 si 30 PF ou plus d'unités terrestres sont présents dans la zone ;

+1 lors des tours d'hiver ;

-1 lors des tours d'armistice.

Pas d'effet sur un résultat modifié de 1 à 4.

Sur un résultat modifié de 5, une unité (au choix de son propriétaire) est affaiblie, si elle l'est déjà elle est éliminée ;

Sur un résultat modifié de 6, le joueur affaiblit un nombre d'unités égal à la moitié du nombre d'unités présentes dans la zone (choix libre des unités et nombre arrondi à l'entier inférieur), si certaines des unités sélectionnées sont déjà affaiblies, elles sont alors éliminées ;

Sur un résultat modifié supérieur à 6, toutes les unités présentes dans la zone sont affaiblies, si certaines le sont déjà, elles sont éliminées.

7. Stratagèmes

Chaque joueur peut utiliser un des stratagèmes disponibles dès lors qu'il est inscrit sur le fond de sa couleur distinctive ou sur un fond de couleur neutre (bleu foncé). Un joueur peut donc, selon les cas, choisir entre les deux faces d'un pion stratagème ou pouvoir n'en utiliser qu'une seule. Il ne peut jamais utiliser un stratagème inscrit sur le fond de couleur de son adversaire. Si les deux joueurs jouent deux stratagèmes en même temps, leurs effets peuvent parfois s'annuler ou se cumuler. Les stratagèmes sont classés par catégories (représentées par un symbole sur le pion) :

Flotte

S1 *Vents favorables* : Ce stratagème peut être utilisé par le joueur athénien lors de la phase D.2 ou D.4 pour effectuer une opération supplémentaire.

S2 *Tempête en mer* : Ce stratagème peut être utilisé par le joueur spartiate lors de la phase B.3. Le joueur athénien doit lancer 1d6 pour chacune des unités navales qui se trouvent sur la carte dans une zone maritime autre qu'un port (c'est-à-dire en M2 ou M3) : sur un résultat de 5 ou 6, une unité navale soit de pleine force est affaiblie, une unité navale déjà affaiblie est éliminée.

S3 *Flottille* : Ce stratagème peut être utilisé par le joueur spartiate lors de la phase B.2. Le stratagème a un effet permanent et est retiré du jeu après avoir été utilisé (en le plaçant sur le compteur de la carte prévu à cet effet). Une fois joué, les chefs et unités spartiates peuvent traverser la rivière entre n'importe quelles zones (sans être obligé d'utiliser le pont) au coût de +2 PM pour le reste de la partie.

Combats terrestres

S4 *Archers* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué, il permet d'interdire l'entrée dans une zone où se trouve au moins une unité d'archers (type A) à toute unité terrestre ou chef adverse pendant la phase d'actions en cours. Placer temporairement le stratagème dans la zone pour la repérer.

S5 *Cavaliers* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué, pendant un combat entre unités terrestres incluant au moins une unité de cavaliers parmi les troupes de celui qui utilise le stratagème, il procure au joueur un modificateur supplémentaire dé sur la Table de résolution des combats : -1 s'il est défenseur, +2 s'il est attaquant.

S6 *Peltastes* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué, pendant un combat entre unités terrestres incluant au moins une unité de peltastes parmi les troupes de

celui qui utilise le stratagème, il procure au joueur un modificateur supplémentaire dé sur la Table de résolution des combats : -2 s'il est défenseur, +1 s'il est attaquant.

S7 Spartiates : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué, pendant un combat entre unités terrestres incluant au moins une unité de hoplites spartiates, il procure au joueur spartiate un décalage supplémentaire d'une colonne en sa faveur sur la Table de résolution des combats (vers la gauche s'il est défenseur, vers la droite s'il est attaquant).

Précision : les unités spartiates (hilotes) sont les 5 unités H spartiates avec un bandeau vertical blanc.

S8 Attaque combinée : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3., uniquement sur la carte principale. Lorsqu'il est joué pendant un combat, il permet d'ajouter la moitié (arrondie à l'entier supérieur) de PF d'unités de combat amies située dans une zone adjacente au combat lors du calcul du rapport de force. Ces unités ne sont pas déplacées, elles demeurent dans leur zone. Lors d'un combat, la zone adjacente sélectionnée pour l'attaque combinée doit aussi être une zone terrestre et les PF ajoutés provenir d'unités terrestres. Ce stratagème peut être joué par l'attaquant ou le défenseur.

S9 Discorde : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué, immédiatement après que l'adversaire utilise le stratagème S8, il annule les effets de ce dernier. Sinon, il permet au joueur qui l'utilise, lors de la résolution d'un combat, de décompter une des unités ennemies adverses de son choix pour le calcul du rapport de force. La bataille est ensuite résolue normalement et l'unité décomptée en subit les effets comme les autres. Ce stratagème ne peut être utilisé que si l'adversaire dispose d'au moins trois unités pour le combat.

S10 Surprise : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3., uniquement sur la carte principale. Lorsqu'il est joué, ce stratagème permet au joueur qui l'utilise de déplacer n'importe laquelle de ses unités située dans une zone adjacente dans la zone où a lieu un combat pour y participer (même si elle a déjà été activée ou a déjà participé à un combat au cours de la phase d'actions en cours).

S11 Sape : Ce stratagème peut être utilisé par le joueur athénien lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué, il permet la destruction automatique des murs construits auparavant par le joueur spartiate (voir 5.). On retourne alors immédiatement le marqueur sur sa face « Mur détruit ».

Récupération, renforts et désertion

S12 Récup. x1 (Récupération) : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase D.3 pour retourner une unité affaiblie sur sa face pleine force.

S13 Récup. x2 (Récupération) : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase D.3 pour retourner deux unités affaiblies sur leur face pleine force.

S14 Renforts retardés : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.2 pour retarder d'un tour un renfort historique adverse ou pour annuler un renfort lié à l'utilisation, lors de la même phase, d'un stratagème S15 de l'adversaire.

S15 Renforts : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.2, pour faire entrer en jeu un renfort optionnel prévu par le scénario. Ce stratagème peut être annulé par l'adversaire s'il joue immédiatement un stratagème S14.

S16 : Perdiccas : Ce stratagème peut être utilisé par le joueur spartiate, lors de la phase B.2. Lorsqu'il est joué, le joueur spartiate déploie en Macédoine un maximum de 3 unités alliées (sans bande blanche) de son choix du camp spartiate, qui ne sont alors pas encore en jeu, en fonction du stock disponible.

S17 Désertion : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase D.5 pour retirer définitivement du jeu une unité d'alliés du camp adverse (voir 1.2.1). *Précision* : les unités alliées sont les unités de chaque camp dépourvues de bande verticale blanche.

Chefs

S18 *Chef Blessé* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué, avant un combat, il permet d'annuler les bonus des chefs ennemis pour le calcul du modificateur au dé « a » sur la Table des combats. Le chef est retourné sur son verso et reste blessé jusqu'à la phase B.2 du tour suivant.

Diplomatie

S19 *Diplomatie* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase D.5. Lorsqu'il est joué, avant la résolution d'une action diplomatique (voir 4.3.1), le joueur reçoit un bonus de +2 au dé pour sa résolution.

S20 *Défection* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase D.5. Lorsqu'il est joué, avant la résolution d'un assaut ou d'un blocus (voir 4.3.2 et 4.3.3), le joueur reçoit un modificateur de -1 au dé pour la résolution d'un assaut ou de +1 au dé pour la résolution d'un blocus.

Evénements

S21 *Epidémie* : Ce stratagème peut être joué lors de la phase B3. Lorsqu'un joueur l'utilise, il peut affaiblir deux unités terrestres et retourner sur son verso un pion chef adverse (malade). Le pion chef est immédiatement déplacé dans une base arrière d'où il ne peut plus bouger jusqu'à ce qu'il soit retourné sur son recto (guérison) lors de la phase B.2 du tour suivant.

S22 *Bons Augures* : Ce stratagème peut être joué à n'importe quel moment. Lorsqu'il est joué, il permet, au choix :

- de reprendre l'Avantage à son adversaire (retourner le marqueur « Avantage ») ;
- ou d'être utilisé comme le stratagème S12 ou le stratagème S15 et dans les mêmes conditions ;
- ou de tirer un nouveau Stratagème dans le bol.

8. Avantage

Le joueur qui dispose de l'avantage peut à tout moment (sauf précision contraire) choisir et bénéficier d'une et une seule des opportunités suivantes :

- ajouter 2 PA à son total en phase B.1, sans inverser l'initiative ;
- inverser l'initiative déterminée en B.1 ;
- annuler le résultat d'un jet de dés lors d'un combat ou d'un siège, d'un test d'attrition, d'un test lié à l'utilisation d'un stratagème. Le ou les dés sont alors relancés une nouvelle fois ;
- retourner une unité affaiblie sur sa face pleine force ;
- faire revenir en jeu un chef éliminé. *Note de Conception* : cela correspond en quelque sorte au retour en d'un chef que l'on a cru, à tort, blessé à mort.

Une fois utilisé, et quel qu'en soit l'usage, l'avantage passe en possession de l'adversaire en retournant le marqueur.

9. Victoire

9.1 Victoire totale

En cours de partie :

Un joueur gagne si la citadelle d'Amphipolis et les 8 zones d'opérations disposent d'une garnison de son camp lors de la phase D.7 d'un tour de jeu, sauf lors des Tour 0 et 1. La partie s'arrête alors immédiatement.

En fin de partie : voir scénarios.

9.2 Victoire marginale

Si aucune victoire totale ne peut être constatée, les deux joueurs sont départagés de la manière suivante, en décomptant des points de victoire (PV) :

Les deux joueurs marquent :

5 PV pour le joueur dont la garnison occupe la citadelle d'Amphipolis ;

5 PV par combat gagné opposant directement Cléon et Brasidas (même si un des deux chefs meurt au combat) ;

2 PV par unité terrestre ennemie de type H éliminée ;
1 PV par garnison en place sur la carte d'opérations ;
1 PV par unité terrestre ennemie d'autres types que H éliminée ;
1 PV par chef ennemi tué au cours d'un combat, 2 PV s'il s'agit d'un chef à double ou triple bonus.

Le joueur spartiate marque :

1 PV si le marqueur « Mur » est déployé ;
1 PV si le stratagème « Flottille » a été utilisé.

Le joueur athénien marque :

3 PV si Éion (T5) est occupé par au moins une unité de combat athénienne ;
1 PV si le marqueur « Mur détruit » est déployé.

Si l'écart entre les deux adversaires est compris entre 0 et 4 PV (inclus), le résultat est un **nul**.
Si l'écart entre les deux adversaires est supérieur ou égal à 5 PV, le joueur qui a le plus de PV remporte une **victoire tactique**. Si le nombre de PV du vainqueur est supérieur ou égal au double du nombre de PV du vaincu, il s'agit alors d'une **victoire stratégique**.

10. Scénarios

IMPORTANT : Les unités éliminées le sont définitivement dans les scénarios 10.1, 10.2 et 10.3, mais peuvent revenir en jeu (en étant reversée automatiquement dans le stock d'unités disponibles) dans le scénario 10.4. Les PV liés à l'élimination d'une unité sont dans tous les cas gagnés, même si celle-ci revient en jeu (les noter au moment de l'élimination).

Notes de conception :

- le scénario 10.2 est le plus simple, et sans doute le plus limité, car il se déroule uniquement sur la carte d'opérations, pendant la période de l'armistice, avec un grand nombre de restrictions offensives et peu de PA dans les deux camps ;
- les scénarios 10.1 et 10.3 sont deux scénarios historiques relativement courts et de complexité moyenne qui permettent aux joueurs d'agir aussi bien sur la carte principale que sur la carte d'opérations ;
- le scénario long (10.4) est le plus complexe, il permet également aux joueurs de prendre options stratégiques différentes de celles retenues historiquement par Athènes et Sparte ;
- des éléments d'ordre de bataille, comme l'origine ou le type exact des unités, sont notés entre parenthèses.

10.1 Brasidas contre Thucydide

Le marqueur « Tour » est placé sur 1 et le scénario dure 3 tours, jusqu'au tour 3 inclus.

L'avantage est spartiate.

Garnisons

- Acanthe et Stagiros : garnisons spartiates
- Dion, Galepsos, Mendè, Sanè, Skionè et Toronè : garnisons athéniennes
- Citadelle d'Amphipolis : garnison athénienne

Déploiement athénien

- Euclès, 1x H/6PF athénien, 1x H/5PF+bonus allié et 2x P/5PF alliés à Amphipolis (T12) et 1x P/5PF allié en T11
- Thucydide, 1x T/7PF athéniennes, 2x H/6PF+bonus athéniens, 2x H/6PF athéniens, 2x P/5PF alliés et 1x A/3PF à Thasos

Renforts athéniens

Tour 2 : 1x P/5PF alliés en Thrace ou Thasos

Renforts optionnels (stratagème S15) : Autoclès, 1x T/10PF athéniennes, 2x H/6PF+bonus athéniens, 1x H/6PF athéniens et 2x P/5PF+bonus athéniens à Thasos

Déploiement spartiate

Aucune unité sur la carte principale.

Renforts spartiates

Tour 1 : Brasidas, Polydamidas, 1x H/8PF+bonus spartiates (**hilotes**), 4x H/5PF+bonus spartiates (**hilotes**), 1x H/8PF+bonus alliés (**mercenaires péloponnésiens**), 3x H/7PF alliés (**mercenaires péloponnésiens**), 1x P/6PF alliés (**mercenaires péloponnésiens**) et 1x C/5PF alliés (**mercenaires péloponnésiens**) en Macédoine.

Tour 2 : 2x P/6PF alliés et 1x C/5PF alliés en Macédoine

Renforts optionnels (stratagème S15) : 2x H/7PF alliés, 3x P/5PF alliés et 1x C/5PF alliés en Macédoine

Règles spécifiques

Le stratagème S15 ne peut être utilisé qu'une fois par chaque camp au cours du scénario.

Le joueur spartiate reçoit automatiquement l'initiative lors du Tour 1.

Thucydide et ses unités ne bénéficient pas du statut de renfort lors du Tour 1.

Précision : Brasidas et ses unités arrivant en renfort au Tour 1, ils pourront être déplacés une première fois lors de la phase B.2 du Tour 1, alors que Thucydide et ses unités ne pourront pas l'être avant la phase B.3 de ce même Tour 1.

Conditions de victoire

Appliquer les conditions de victoire standard du chapitre 9.

10.2 L'expédition de Nicias

Le marqueur « Tour » est placé sur 4 et le scénario dure 3 tours, jusqu'au tour 6 inclus.

L'avantage est spartiate.

Garnisons

- Acanthe, Galepsos, Mendè, Toronè, Skionè, et Stagiros : garnisons spartiates
- Sanè et Dion : garnisons athéniennes
- Citadelle d'Amphipolis : garnison spartiate

Déploiement athénien

Aucune unité sur la carte principale.

Renforts athéniens

- Tour 4 : Nicias, Nicostratos, 1x T/20PF athéniennes, 2x T/10PF athéniennes, 1x T/10PF alliées (**trières de Chios**), 4x H/6PF+bonus athéniens, 4x H/6PF athéniens, 2x A/3PF, 1x P/5PF+bonus athéniens et 4x P/5PF alliés (**mercenaires thraces**) à Thasos

Renforts optionnels (stratagème S15) : 1x P/5PF+bonus athéniens et 1x H/5PF+bonus alliés à Thasos

Déploiement spartiate

- Polydamidas, 3x H/7PF alliés (**mercenaires péloponnésiens**) et 1x P/6PF alliés (**peltastes de Chalcidique**) à Mendè
- 2x H/7PF alliés (**mercenaires péloponnésiens**) et 1x P/6PF alliés (**peltastes de Chalcidique**) à Skionè

Renforts spartiates

- Tour 4 : Brasidas, 1x H/8PF+bonus spartiates (**hilotes**), 4x H/5PF+bonus spartiates (**hilotes**), 1x P/6PF alliés et 1x C/5PF alliés en Macédoine

Renforts optionnels (stratagème S15) : 2x P/6PF alliés et 1x C/5PF alliés en Macédoine

Règles spécifiques

Les 3 tours de jeu sont des tours d'armistice.

La carte principale n'est pas utilisée et il est interdit d'y faire mouvement. Le jeu se déroule uniquement sur la carte d'opérations et les bases-arrière.

Le stratagème S15 ne peut être utilisé qu'une fois par chaque camp au cours du scénario.

Conditions de victoire

Appliquer les conditions de victoire standard du chapitre 9.

Le joueur spartiate marque automatiquement les 5 PV liés à l'occupation de la citadelle d'Amphipolis et le joueur athénien les 3 PV liés à l'occupation d'Éion.

Le joueur athénien marque 5 PV supplémentaires s'il dispose à la fin de la partie d'une garnison à Mendè et à Skionè.

10.3 Cléon contre Brasidas

Le marqueur « Tour » est placé sur 7 et le scénario dure 3 tours, jusqu'au tour 9 inclus.

L'avantage est athénien.

Garnisons

- Acanthe, Galepsos, Toronè, Skionè et Stagiros : garnisons spartiates
- Mendè, Sanè et Dion : garnisons athéniennes
- Citadelle d'Amphipolis : garnison spartiate

Déploiement athénien

- 2x P/5PF+bonus athéniens, 2x A/3PF alliés et 1x C/5PF athéniens à Skionè.

Renforts athéniens

- Tour 7 : Cléon et Autoclès, 1x T/20PF athénienne, 1x T/10PF athénienne, 4x H/6PF+bonus athéniens, 4x H/6PF athéniens, 4x C/5PF athéniens, 2x H/5PF+bonus alliés ([hoplites d'Imbros et Lemnos](#)), 2x H/5PF alliés ([hoplites d'Imbros et Lemnos](#)) et 6x P/5PF alliés à Thasos

Renforts optionnels (stratagème S15) : 1x T/10PF athénienne et 1x T/7PF athénienne à Thasos

Déploiement spartiate

- Brasidas, 1x H/8PF+bonus spartiates ([hilotes](#)), 3x H/5PF+bonus spartiates ([hilotes](#)), 1 H/8PF+bonus alliés ([mercenaires péloponnésiens](#)) et 2x H/7PF alliés ([mercenaires péloponnésiens](#)) en T21
- 3x P/6PF alliés ([peltastes de Myrkinos](#)) et 3x C/5PF alliés ([cavaliers de Myrkinos](#)) en T20
- Cléaridas, 1x H/5PF+bonus spartiates ([hilotes](#)), 1x H/8PF+bonus alliés ([mercenaires péloponnésiens](#)), 1x H/7PF alliés ([mercenaires péloponnésiens](#)), 2x P/6PF alliés ([mercenaires thraces](#)) et 3x P/5PF alliés ([peltastes de Myrkinos](#)) à Amphipolis
- Pasitelidas, 2x H/7PF alliés ([mercenaires péloponnésiens](#)), 1x P/5PF alliés ([peltastes de Chalcidique](#)) et 1x C/5PF alliés ([cavaliers de Chalcidique](#)) à Toronè
- 4x C/5PF alliés ([mercenaires thraces](#)) en T11

Renforts spartiates

Renforts optionnels (stratagème S15) : 1x P/5PF alliés ([mercenaires thraces](#)) et 1x C/5PF ([mercenaires thraces](#)) en Thrace

Règles spécifiques

Le Tour 7 (premier tour) est un tour d'armistice. Pendant le Tour 7, il est interdit de déclencher un combat sur la carte principale.

Le stratagème S15 ne peut être utilisé qu'une fois par chaque camp au cours du scénario.

Le stratagème S16 ne peut pas être utilisé au cours du scénario.

Conditions de victoire

Appliquer les conditions de victoire standard du chapitre 9.

Par ailleurs :

2 PV si le joueur spartiate n'attaque pas une zone où se trouve Cléon avec des unités commandées par Brasidas.

Note de conception : Brasidas voulait vaincre et détruire l'armée de Cléon, sachant que, loin de ses bases et privé de l'alliance avec la Macédoine, il lui fallait une victoire décisive et rapide pour assurer son avenir.

10.4 La campagne d'Amphipolis

Le marqueur « Tour » est placé sur 0 et le scénario dure 10 tours, jusqu'au tour 9 inclus.

L'avantage est spartiate.

Garnisons

- Acanthe, Mendè, Skionè, Galepsos, Stagiros, Toronè, Sanè et Dion : garnisons athéniennes
- Citadelle d'Amphipolis : garnison athénienne

Déploiement athénien

- Euclès, 1x H/6PF athénien, 1x H/5PF+bonus allié et 2x P/5PF alliés à Amphipolis (T12)
- 1x P/5PF allié en T11

Renforts athéniens

Tour 1 : Thucydide, 1x T/7PF athéniennes, 2x H/6PF+bonus athéniens, 2x H/6PF athéniens, 2x P/5PF alliés et 1x A/3PF à Thasos

Tour 2 : Deux unités de type P en Thrace ou à Thasos

Tour 3 : Une unité de type P ou A en Thrace ou à Thasos

Tour 4 : Nicias, Nicostratos, 1x T/20PF athéniennes, 2x T/10PF athéniennes, 1x T/10PF alliées (**trières de Chios**) et tous les pions H athéniens encore disponibles à Thasos

Tour 5 : Deux unités de type P en Thrace ou à Thasos

Tour 6 : Une unité de type P ou C en Thrace ou à Thasos

Tour 7 : Cléon et Autoclès, tous les pions H athéniens et alliés encore disponibles et 4x C/5PF athéniens à Thasos

Renforts optionnels (stratagème S15) : Deux unités disponibles au choix du joueur.

Déploiement spartiate

Aucune unité sur la carte principale.

Renforts spartiates

Tour 0 : Brasidas, Polydamidas, 1x H/8PF+bonus spartiates (**hilotes**), 4x H/5PF+bonus spartiates (**hilotes**), 1x H/8PF+bonus alliés (**mercenaires péloponnésiens**), 3x H/7PF alliés (**mercenaires péloponnésiens**), 1x P/6PF (**mercenaires péloponnésiens**) et 1x C/5PF (**mercenaires péloponnésiens**) en Macédoine.

Tour 2 : Deux unités de type P en Macédoine

Tour 3 : Tous les pions H spartiates et alliés encore disponibles en macédoine

Tour 4 : 2 unités de type P et 2 unités de type C en Macédoine ou en Thrace

Tour 5 : 2 unités de type P et 2 unités de type C en Macédoine ou en Thrace

Tour 6 : Cléaridas et Pasitélidas et 4 unités de type P en Macédoine

Renforts optionnels (stratagème S15) : Deux unités disponibles au choix du joueur.

Règles spécifiques

Le joueur spartiate reçoit automatiquement l'initiative lors du Tour 1.

Les tours 4, 5, 6 et 7 sont des tours d'armistice

Pendant les tours 4, 5, 6 et 7, il est interdit de déclencher un combat sur la carte principale.

Renfort génériques :

Les renforts génériques indiqués en nombre et type d'unités (*Exemple* : 2 unités P pour Athènes au Tour 3) sont pris sur le stock disponible (unités déjà éliminées ou pas encore en jeu). Ils sont annulés si aucune unité du type indiqué n'est disponible.

Retraits :

- si lors de la phase D.7 d'un tour de jeu la citadelle d'Amphipolis est contrôlée par le joueur Spartiate, Euclès est définitivement retiré du jeu

- si lors de la phase D.7 du Tour 3 la citadelle d'Amphipolis est contrôlée par le joueur Spartiate, Thucydide est définitivement retiré du jeu, sinon il reste en jeu jusqu'à la fin du scénario
- Nicias et Nicostratos, le pion T/10PF alliées (trières de Chios) et le stratagème S16 sont définitivement retirés du jeu lors de la phase D.7 du Tour 6.

Conditions de victoire

Appliquer les conditions de victoire standard du chapitre 9.

Par ailleurs :

2 PV si le joueur spartiate n'attaque pas une zone où se trouve Cléon avec des unités commandées par Brasidas.

Note de conception : Brasidas voulait vaincre et détruire l'armée de Cléon, sachant que, loin de ses bases et privé de l'alliance avec la Macédoine, il lui fallait une victoire décisive et rapide pour assurer son avenir.

Crédits : Un jeu de Frédéric Bey. Pions : Christophe Camillotte et Pascal Da Silva. Carte : Pascal Da Silva. Maquette : Nicolas Stratigos. Relecture et tests : Jean-Marc Labeyrie, Stephen Neuville et Ryszard Tokarczuk.

Site internet : www.fredbey.com

Pour donner votre avis sur le jeu (Boardgamegeek):

<http://boardgamegeek.com/boardgame/165909/amhipolis-424422-av-j-c>

Forums officiels de discussion et de support :

En français sur www.lestafette.net et *en anglais* sur www.consiworld.com

Table de résolution des combats

	Rapport de Forces						
1d6	1/3 et -	1/2	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1 et +
-1 et -	E - R	A - R	3/4 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R
0	E - R	3/4 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/4 - 1/4
1	A - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4
2	A - R	1/2 - R	1/2 - R	1/4 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/2
3	3/4 - R	1/2 - R	1/4 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/2
4	1/2 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/2	R - 3/4
5	1/2 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/4	R - 1/2	R - 1/2	R - A
6	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/4	R - 1/2	R - 1/2	R - 3/4	R - A
7	1/4 - 1/4	R - 1/4	R / 1/2	R - 1/2	R - 1/2	R - 3/4	R / E
8 et +	R - 1/2	R - 1/2	R / 1/2	R - 1/2	R - 3/4	R - A	R / E

Modificateurs au dé :

- + nombre de chefs de l'attaquant avec un bonus (simple, double ou triple) – nombre de chefs du défenseur avec un bonus (simple, double ou triple)
- + 1 si l'attaquant dispose d'au moins une unité de type H avec un bonus et que le défenseur ne dispose pas d'unité de type H avec un bonus
- 1 si le défenseur dispose d'au moins une unité de type A ou C
- +1 si l'attaquant dispose de trois types d'unités différentes
- 2 si le défenseur est uniquement composé d'unités type H disposant d'un bonus
- 2 si le combat a lieu dans une zone de ville ou une zone de terrain humide

Modificateurs de colonne :

- décaler de deux colonnes à droite si l'attaquant dispose d'au moins une unité de type H et que le défenseur n'en dispose pas
- décaler d'une colonne à gauche si l'attaquant ne dispose pas d'unité de type H et que le défenseur en dispose d'au moins une
- décaler le résultat d'une colonne à gauche si l'attaquant est entré dans la zone de la bataille en traversant un pont ou une rivière (*Précision : seul le joueur spartiate peut traverser une rivière, après avoir joué le stratagème S3*)
- décaler d'une colonne à gauche si l'attaquant est entré dans la zone du combat via une opération amphibie
- décaler d'une colonne à gauche si le combat a lieu dans une zone de terrain élevé est que l'attaquant est arrivé dans cette zone depuis une zone de terrain clair adjacente
- décaler le résultat de deux colonnes à gauche si l'attaquant est entré dans la zone de la bataille en traversant un mur

Cas particulier : les deux modificateurs f) ne sont pas cumulatifs. On ne prend en compte que le modificateur de colonne en cas d'attaque dans une zone de ville au travers d'un mur.

Modificateurs liés aux stratagèmes : voir 7.

Explication des résultats des combats : voir 4.2.1

Mort de Brasidas et Cléon au combat : Si un combat oppose directement Brasidas et Cléon, après résolution du combat, chaque joueur lance un d6. En cas d'égalité, les deux joueurs

relancent un d6 : sur un résultat de 1, leur chef (Cléon ou Brasidas) est tué et immédiatement retiré du jeu ; sinon seul le joueur ayant obtenu le plus grand chiffre relance un d6, et sur un 1, son chef est tué et immédiatement retiré du jeu.

Aide de jeu : les déplacements

	Mouvement (3.1.1)	Mouvement de transport naval (3.1.2)	Mouvement amphibie (3.1.3)	Opération (3.2)
Phase B.2 (gratuit) - Limité à 2 opérations	Macédoine ou Thrace vers zones terrestres libres d'unités ennemies	Thasos vers des zones terrestres libres d'unités ennemies		Depuis une base arrière ou une zone de la carte principale vers une zone d'opérations
Phase B.3 (payant) - Limité par le budget de PA et la contrainte d'une seule opération par phase B3. et par joueur	Entre les zones de la carte principale		1/ Depuis Thasos vers les zones de la carte principale 2/ Entre zones de la carte principales	1/ Depuis une base arrière ou une zone de la carte principale vers une zone d'opérations 2/ Entre zones d'opérations 3/ Depuis une zone d'opérations vers une base arrière
Phase D.2 (gratuit) - Limité à 1 opération				Depuis une zone de terrain clair ou de terrain élevé vers une zone de ville libre d'unités ennemies
Phase D.4 (gratuit) - Limité à 1 opération de type 1/ et 1 opération de type 2/				1/ Depuis une zone d'opérations vers une base-arrière 2/ Depuis une zone de la carte principale vers une base arrière