

Syracuse, 415 à 413 av. J.-C.

« Lysistrata : - L'affaire ne sera pas difficile à arranger, si en proie aux désirs, ils ne se consolent pas mutuellement. Je le saurai bientôt. Est-ce la Paix ? - Amène-moi, d'abord les Lacédémoniens, mais sans dureté, sans hauteur ; non avec le fol orgueil de nos époux, mais avec la douceur qui sied aux femmes. S'ils ne t'offrent pas la main, prends-les par l'endroit sensible. Amène-moi aussi les Athéniens, et prends-les par où ils voudront. - Lacédémoniens, mettez-vous près de moi. - Et vous, de ce côté ; - et écoutez ce que j'ai à vous dire : Je ne suis qu'une femme, mais j'ai du bon sens ; la nature ne m'a pas mal partagée pour l'intelligence, et les leçons d'un père et des vieillards ont encore développé en moi cet heureux don. J'ai à vous adresser à tous des reproches également fondés. Vous qui à Olympie, aux Thermopyles, à Delphes (combien d'autres lieux pourrais-je citer, si je voulais m'étendre !), arrosez les autels de la même eau lustrale, et ne formez qu'une seule famille, en présence des barbares vos ennemis, vous ruinez par la guerre les Grecs et leurs villes. Voilà les premières pensées que j'avais à vous dire. » - Aristophane, Lysistrata.

Un jeu de Frédéric Bey

Syracuse, 415 à 413 av. J.-C. est un jeu d'histoire pour deux joueurs retraçant les batailles terrestres, les combats navals et les opérations de siège menées par le corps expéditionnaire athénien de Sicile, pour tenter de vaincre les Syracusains, alliés des Spartiates, au cours de la guerre du Péloponnèse.

0. Généralités

0.1 Dés

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

0.2 Carte

La carte est divisée en zones, afin de réguler le placement et les mouvements des pions. On distingue des zones maritimes (identifiées par un M et un n°), des zones terrestres (identifiées par un T et un n°) et la zone « hors carte » de Catane. Voir **3.** et **4.** pour les effets du terrain sur les mouvements, l'empilement et les combats.

Zones maritimes

Il existe 3 types de zones maritimes :

- les ports (délimités par une « fortification » infranchissable par l'adversaire, voir **5.2**). Les Syracusains disposent de deux ports (en M6 et M7) et les Athéniens d'un port, à construire (en M12) ;
- les zones maritimes protégées (M9, M10 et M11). *Précision : M12, avant construction du port, est une zone maritime protégée ;*
- les zones de mer (toutes les autres zones maritimes).

Zones terrestres

Il existe 4 types de zones terrestres :

- les zones fortifiées (délimitées par une « fortification » infranchissable par l'adversaire, voir **5.2**). Les Syracusains disposent de leur ville (T16) et les Athéniens de leur camp, à construire (T17) ;
- les zones de terrain clair (par exemple T1) ;
- les zones de terrain élevé (par exemple T8) ;
- les zones (de terrain clair ou élevé) renforcées par un fort (construit ou à construire, par exemple T21 avec l'Olympieion).

Limites de zones

Certaines zones sont délimitées, sur un ou plusieurs côtés, par des murs (à construire), des chaînes (à construire) ou des rivières.

Constructions

Tant que les fortifications, les forts, les murs et les chaînes ne sont pas construits (voir 5.), leurs effets sont ignorés (*exemple : tant que le Plemmyrion n'est pas construit, la zone T27 est une zone de terrain clair. Elle devient après construction une zone renforcée.*

Zone hors carte de Catane

Elle n'est accessible qu'aux unités du joueur athénien et lui sert de base arrière, notamment pour lui permettre d'éviter l'attrition, tant que son camp n'est pas construit. Le joueur syracusain ne peut pas attaquer cette zone.

Note historique : Catane est l'une des seules cités de Sicile alliée à Athènes. Le corps expéditionnaire y est retourné hiverner lors du premier hiver de la campagne.

0.3 Echelle de jeu

Un point de force (PF) représente, selon les types d'unités, 1 trière, 150 cavaliers, 250 hoplites, 350 peltastes et acontistes (infanterie légère) ou 500 archers et frondeurs.

Un tour de jeu représente trois mois de temps réel.

1. Pions

Le camp d'appartenance des unités de combat, des chefs et des stratagèmes est indiqué par la couleur de fond du pion. Une bande verticale blanche figure sur les pions athéniens et syracusains et permet de les distinguer de leurs alliés respectifs qui en sont dépourvus.

1.1 Unités de combat

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

- le recto des unités affiche les valeurs de l'unité lorsque qu'elle est à pleine force ;
- le verso, les valeurs réduites de cette même unité lorsqu'elle est affaiblie.

Précision : les unités affaiblies de valeur 0 PF ne sont pas éliminées, elles n'ont simplement plus de valeur de combat. Elles peuvent revenir ultérieurement sur leur face pleine force.

Chaque unité possède :

- un type : T pour Trières, H pour Hoplites, C pour Cavaliers, P pour Peltastes (unités légères et acontistes) ou A pour Archers (et frondeurs) ;
- des Points de Force (PF) représentant leur effectif (voir 0.3).
- 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.

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

1.2 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 bonus, matérialisé par deux « épées ».

De manière générique :

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

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

1.3 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.).

1.4 Marqueurs

Ils servent à repérer le nombre de points d'actions (voir **2.B**) et le ravitaillement et le tour (voir **2.D**) sur le compteur prévu à cet effet. D'autres marqueurs matérialisent les constructions de chaque joueur et leur contrôle (voir **5**).

2. Séquence de jeu

Chaque tour de jeu se décompose 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 secret. Une fois utilisé, un stratagème est remis dans le bol, sauf les stratagèmes S6 et S21 qui ont un effet permanent et sont retirés du jeu après avoir été utilisés (en les plaçant sur le compteur de la carte prévu à cet effet). *Exemple : Le stratagème S6 « Navires renforcés » au recto et S11 « Attaque combinée » au verso n'est retiré du jeu que si la face « Navires renforcés » est utilisée. L'utilisation de la face « Attaque combinée » 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 2d6. 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 des 2d6, divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur. Chaque joueur ajoute 1 PA à son total pendant les tours d'été et d'automne. Chaque joueur soustrait 1 PA à son total pendant les tours d'hiver, sauf si 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 printemps -414, Syracuse obtient 8 et Athènes 5 aux dés. Syracuse obtient l'initiative et 4 PA. Athènes obtient 3 PA.*

B.2. Renforts

Les renforts des deux joueurs, dont l'arrivée est prévue dans le scénario pour le tour en cours ou provoquée par l'utilisation d'un stratagème S18 (voir **7**.) sont déployés sur la carte, en commençant par le joueur ayant l'avantage (voir **8**.). Si aucune des zones prévues pour le déploiement des renforts n'est libre d'unités ennemies, le joueur libère la zone contenant le moins de PF en déplaçant les unités qui s'y trouvent dans une zone adjacente de son choix.

Les joueurs peuvent alors immédiatement déplacer 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 ou un fort occupés par des unités ennemies. Les unités en renfort pourront à nouveau se déplacer normalement au cours des phases d'actions (voir **B.3**).

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

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 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 bonus (deux « épées ») ;
- 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.

Précision : les unités d'un fort, dans une zone renforcée occupée par des unités amies, sont activées en même temps que celle de la zone et sans surcoût. Les unités d'un fort, dans une zone renforcée occupée par des unités ennemies sont activées au coût d'une zone indépendante, en fonction de la présence ou non d'un chef (0 à 2 PA).

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).

Exception : zones renforcées, voir 4.3.

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.

Remarque : 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.

Note : 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 qui a remporté l'initiative en B.1 effectue en premier sa phase de travaux en tant que joueur actif (l'autre joueur est alors le joueur passif).

Au cours de sa phase de travaux, le joueur actif détermine le nombre de d6 dont il dispose :

1 d6 de base pour le joueur syracusain et 2 dés de base pour le joueur athénien et :

- + 1 d6 pour le joueur ayant l'avantage ;
- + 1 d6 pour le joueur athénien pendant les 4 tours de l'année 414 av. J.-C. ;
- + 1 d6 en échange de la défausse immédiate d'un stratagème de sa couleur, sans le jouer ;
- + 1 d6 si le joueur dispose d'un chef à double bonus sur la carte ;
- + 1 d6 (joueur athénien uniquement) si le fort du Labdalon est construit et contrôlé ;
- 1 d6 (joueur athénien uniquement) si les chaînes sont construites ;
- 1 d6 si le joueur dispose de moins du double de PF de cavalerie sur la carte que son adversaire.

Précision : pas de dé en plus ou en moins en cas d'un rapport de PF égal au double ou inférieur.

- 1 d6 en hiver ;

- 1 d6 pendant les 4 tours de l'année -413.

Le joueur actif lance ses dés et effectue les travaux en fonction des résultats obtenus (voir 5.).

Le joueur passif devient ensuite joueur actif et effectue à son tour sa phase de travaux.

Cas particulier : le joueur syracusain n'effectue pas de phase de travaux avant le tour suivant la construction du camp athénien. Si le camp athénien est construit au tour 2, le joueur syracusain n'effectue des phases de travaux qu'à partir du tour 3.

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 et sans contraintes ses unités et ses chefs déployés sur la carte, vers une zone fortifiée, vers un fort ou un port qu'il contrôle, en respectant les limites d'empilement (voir 3.3). Le joueur athénien peut également déplacer des unités vers la zone de Catane, à condition que les chaînes ne soient pas construites et qu'il déplace un nombre de PF d'unités terrestres inférieur ou égal au nombre de PF d'unités navales qui doivent obligatoirement les accompagner (*précision : il peut déplacer des unités navales seules, mais pas d'unité terrestres seules*) ;

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 sur leur face pleine force que le nombre total de ses bonus de chef ;
- D.4. Il doit déplacer le marqueur « Appro. » / « Disette » de sa couleur en fonction de la situation (voir 6.) ;
- D.5. Il effectue les tests éventuels d'attrition (voir 6.4), résout les sièges (voir 4.3) et les destructions de murs (voir 4.5).

Le second joueur effectue ensuite ses ajustements D.3 à D.5.

Les conditions de victoires sont vérifiées (voir 9.).

Le marqueur « Tour » est avancé d'une case.

3. Mouvements et empilements

Chefs et unités de combats peuvent se déplacer une seule fois par phase d'action, mais plusieurs fois par tour (une fois par phase d'actions). Le mouvement est possible d'une zone vers une zone adjacente, ou d'un fort vers la zone renforcée qui le contient (et vice versa). Deux zones ne se touchant que par un point d'angle ne sont pas considérées comme adjacentes (*exemple : le mouvement direct de T4 à T12 n'est donc pas possible*).

3.1 Limites au mouvement

- les unités terrestres ne peuvent pas pénétrer dans une zone maritime ;
- 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 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) ;
- le mouvement au travers d'une fortification (construite) est interdit au joueur qui n'en est pas le propriétaire (voir 5.2) ;
- le mouvement au travers des chaînes (construites) est interdit aux deux joueurs (voir 5.4).

Cas particuliers :

- Syracuse et Ortygia constituent une seule et même zone (T16) ;
- le mouvement est possible entre les zones M6 et M7 (et vice versa), car le joueur syracusain dispose d'un canal entre ses deux ports, au travers de la zone T16 ;
- les unités du joueur syracusain ne peuvent pas pénétrer en M12 avant que le camp athénien ne soit détruit (donc également avant qu'il n'ait été construit) ;
- le mouvement est possible entre la zone hors carte de Catane et M1 comme si les deux zones étaient des zones maritimes adjacentes.

3.2 Gestion et coûts des mouvements

Lorsqu'une zone est activée dans la phase d'actions, toutes les unités du joueur actif présentent dans cette zone, y compris celles placées dans le fort pour les zones renforcées, peuvent se déplacer en un ou plusieurs groupes, éventuellement selon des parcours et des destinations différentes. *Exemple : lorsque la zone T9 est activée, toutes les unités présentes en T9 y compris celles présentes dans le Labdalon, si elles appartiennent au même joueur, peuvent être déplacées.*

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

+ 1 PM pour un mouvement d'une zone de terrain clair vers une zone de terrain élevé. *Note : pas de +1 en sens contraire, ni de +1 d'une zone de terrain élevé vers une autre zone de terrain élevé ;*

+ 1 PM pour un mouvement au travers d'une rivière ;

+ 1 PM pour entrer ou sortir d'un fort depuis ou vers la zone renforcée qui le contient ;

+ 3 PM pour un mouvement au travers d'un mur ennemi construit ;

+ 1 PM pour un mouvement au travers d'un mur ennemi détruit ;

Exemples : le mouvement de T11 vers T20 via T18 coûte 4 PM (de T11 à T18 = 1 PM + 1 PM de rivière + 1 PM d'élévation + de T18 à T20 = 1 PM)

Traverser une fortification ou un mur ami ne génère aucun surcoût.

Traverser une fortification ennemie est impossible.

Dès qu'une unité entre dans une zone occupée par au moins une unité ennemie (même placée dans un fort d'une zone renforcée), elle est obligée d'arrêter son mouvement dans cette zone.

Précision : une zone renforcée contenant un fort contrôlé par l'adversaire, mais vide d'unités n'oblige pas à l'arrêt du mouvement.

Une unité sortant d'un fort, vers la zone renforcée qui le contient, est également obligée de s'y arrêter si elle est occupée par des unités ennemies.

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.*

3.3 Limites d'empilement

L'empilement n'est vérifié qu'à la fin des mouvements 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 fortifiées (si construites, voir 0.2 et 5.2) ;

- pas de limite dans la zone « hors carte » de Catane ;

- 5 unités, quelle que soit leur type, par zone de terrain clair ou élevé ;

- 2 unités dans un fort (si construit, voir 5.3), en plus des 5 unités de la zone ;

- 3 unités sur le marqueur camp athénien (voir 5.2) ;

- pas de limite dans les zones de mer et les ports (si construits, voir 0.2 et 5.2) ;

- jusqu'à 50 PF inclus d'unités navales dans les zones maritimes protégées (voir 0.2).

Note de conception : cette limite correspond au nombre de trières que chaque flotte pouvait aligner en formation de combat dans ces espaces étroits.

3.4 Opération amphibie

Les unités terrestres et les chefs peuvent être convoyés par mer d'une zone terrestre à une autre zone terrestre.

Précision : Pour un chef, un mouvement naval quelque soit sa longueur, est assimilé à un mouvement terrestre complet : il ne pourra plus se déplacer lors de la même phase d'actions.

Pour cela il suffit que dans chaque zone de mer traversée se trouve au moins une unité Trières amies (et aucune unité de trières ennemies). 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 PF d'unité terrestre transportée 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.

3.5 Transport naval

Les groupes d'unités arrivant en renfort par mer ou les groupes d'unités venant de la zone de Catane sont considérés, pendant leur mouvement comme des unités navales seules. Ils doivent néanmoins respecter la règle d'un maximum d'un PF transporté par PF de trière.

Au terme du mouvement, les unités terrestres sont débarquées dans une zone terrestre, vide d'unités ennemies (*précision : pas de combat terrestre possible au terme du mouvement, contrairement à une opération amphibie*) et adjacente à la zone maritime où s'arrête la flotte. Si les unités navales sont contraintes à un combat, les unités terrestres sont également ignorées, mais à la fin du combat, le joueur doit vérifier la règle d'un maximum d'un PF transporté par PF de trière et éliminer les unités éventuellement en surplus.

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, après tous les mouvements d'une phase d'activation (*exception : voir 4.3*).

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. 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 ou entre unités navales. Une unité terrestre ne peut jamais attaquer une unité navale et vice-versa.

4.2 Résolution des combats

Pour résoudre un combat, le joueur attaquant utilise la Table de résolution des combats (voir page 16) 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 (si aucun autre n'a déjà été joué dans la même phase d'action, voir 2.B.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**.

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.

4.2.2 Reculs

S'il n'y a pas de zones libres d'unités ennemies de disponible, les unités qui reculent 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.

Les unités de combat et les chefs non éliminés du vaincu doivent quitter la zone vers une zone adjacente libre d'unités de combat ennemies ou vers un fort ami de la zone où a eu lieu le combat (*précision : la combinaison des deux solutions est possible*). Le perdant peut quitter la zone via une opération amphibie (voir 3.4). Si ce recul débouche sur un surempilement (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*).

4.3 Spécificités liées aux forts

Combats dans une zone renforcée

Les unités présentes dans le fort ne participent pas aux combats et n'en subissent pas les effets, si des unités amies sont présentes dans la zone renforcée en question au moment de la résolution des combats. Le fort apporte néanmoins un modificateur au dé (voir 4.2). Si les unités amies de la zone doivent retraiter après combat, elles peuvent entrer dans le fort dans la limite des contraintes d'empilement.

Assaut d'un fort

Si la zone renforcée est vide d'unités amies au moment de la résolution des combats, le fort peut être attaqué par les unités du joueur adverse présentes dans la zone (*précision : elles n'ont pas à faire mouvement dans le fort pour le faire*). Cette attaque n'est pas obligatoire. Si l'occupant du fort est vaincu, ses unités sont éliminées, le fort change de propriétaire (retourner le marqueur) et peut être immédiatement occupé par une ou deux des unités du vainqueur.

Un fort inoccupé est conquis et change de propriétaire (retourner le marqueur) dès qu'une unité adverse pénètre à l'intérieur, en payant seulement le +1 PM pour le faire.

Siège

Si lors de la phase D.5 d'un tour de jeu un fort est occupé, mais la zone renforcée est vide d'unités amies et contient des unités ennemies, un siège a lieu. L'assiégeant lance un d6 et ajoute +1 pour chaque unité amie présente dans la zone, dans la limite de +4. Sur un résultat de 6, le siège réussit, les unités du fort sont éliminées et le fort change de propriétaire (retourner le marqueur) et peut être immédiatement occupé par une ou deux des unités de l'assiégeant.

4.4 Spécificités liée aux zones fortifiées

Une zone fortifiée ne peut pas être prise d'assaut ou assiégée, à l'exception suivante :

- le joueur syracusain peut attaquer le camp athénien, uniquement par une attaque combinée menée depuis les zones T13 et T15 (impliquant donc un stratagème S11). L'assaut est résolu comme celui d'un fort (voir 4.3), en ne prenant en compte pour la défense que des unités athéniennes présentes sur le marqueur « camp athénien » (voir 5.2). En cas de succès de l'assaut, le marqueur « camp athénien » est retourné sur sa face « camp détruit » et la zone fortifiée redevient une zone de terrain clair et la zone M12 une zone maritime protégée. Les unités athéniennes présentes en T17 et sur le marqueur « camp athénien » doivent toute quitter la zone que le joueur Syracusain peut immédiatement occuper avec le nombre d'unités attaquantes qu'il souhaite. Les unités présentes en M12 doivent se conformer aux règles

d'empilement par un recul partiel, si nécessaire. En cas d'échec de l'assaut les unités des deux joueurs demeurent dans leurs zones initiales respectives.

4.5 Spécificités liées aux murs et chaînes

Pendant la phase B.3 les murs ne peuvent être détruits et les chaînes être brisées que par l'utilisation d'un stratagème S14 (voir 7.).

Un mur peut être détruit, en phase D.5, si les deux zones adjacentes au mur sont occupées par au moins 2 PF d'unités adverses de type H, A ou P. Le joueur qui veut le détruire lance un d6. Sur un résultat de 3 ou plus, l'opération réussit et le marqueur est retourné sur sa face « mur détruit ».

Les chaînes peuvent être brisées en phase D5, si une des deux zones adjacentes aux chaînes est occupée par au moins une unité adverse de type T. Le joueur qui veut les détruire lance un d6. Sur un résultat de 3 ou plus, l'opération réussit et le marqueur est retourné sur sa face « chaînes brisées ».

5. Travaux

5.1 Travaux

Lors de sa phase de travaux, chaque joueur jette le nombre de d6 déterminé lors de la phase 2.C, les lance et obtient des points de travaux (PT) en fonction du résultat :

- un 5 rapporte 1 PT ;
- un 6 rapporte 2 PT.

La construction du camp athénien ou d'un fort coûte 2 PT et celle d'un mur ou des chaînes 1 PT.

L'utilisation d'un stratagème S12 ou S13 peut permettre de construire camp athénien, murs et forts sans dépense de PT (voir 7.).

Pour construire murs et forts, même avec un stratagème, il est nécessaire de disposer d'au moins 2 PF d'unités de type H, A ou P dans les zones concernées (*exemples : pour construire son mur 2, le joueur syracusain doit disposer d'au moins 2 PF d'unités de type H, A ou P en T6 ou T14. Pour construire le camp athénien, le joueur athénien doit disposer d'au moins 2 PF d'unités de type H, A ou P en T17. Pour construire le Labdalon, le joueur athénien doit disposer d'au moins 2 PF d'unités de type H, A ou P en T9*). Le joueur place ensuite sur la carte les marqueurs qui matérialisent les constructions effectuées.

Les points de travaux non utilisés sont perdus, les joueurs ne peuvent les conserver pour un tour suivant.

5.2 Fortification

Une fortification est une puissante enceinte défensive (une fois qu'elle est construite) qui ne peut pas changer de propriétaire. Il s'agit de l'enceinte de Syracuse et de ses ports (autour des zones T16, M6 et M7), pour le joueur syracusain, et de l'enceinte du camp athénien et de son port (autour des zones T17 et M12), pour le joueur athénien. Au début de la partie, l'enceinte de Syracuse est déjà construite, l'enceinte du camp athénien ne l'est pas encore (les zones T17 et M12 sont alors considérées comme une zone de terrain clair et une zone maritime protégée, dont les limites ne comportent pas de fortifications).

Pour construire l'enceinte de son camp et de son port, le joueur athénien doit bâtir le « camp athénien » (placer le marqueur). Dès lors les fortifications autour de T17 et M12 existent et deviennent permanentes.

Le mouvement est interdit au travers des fortifications pour le joueur qui n'est pas leur propriétaire (voir 3.2).

Le joueur athénien n'a pas besoin de laisser d'unités en permanence sur le marqueur « camp athénien ». En cas d'assaut du camp, il peut simplement sélectionner 3 des unités (et éventuellement un ou plusieurs chefs) présentent dans la zone T17 et les placer gratuitement

et immédiatement sur le marqueur pour assurer la défense du camp. Les fortifications du camp athénien peuvent être détruites (voir 4.4). Il n'est alors plus possible de les reconstruire. Les fortifications de la ville de Syracuse ne peuvent pas être détruites.

5.3 Fort

Un fort est un point d'appui fortifié « en dur ». Au début du jeu, seul le fort de l'Olympieion est déjà construit. Les 3 autres forts - Labdalon, Syke et Plemmyrion - ne peuvent être construits que par le joueur athénien.

Les forts, s'ils sont conquis, changent de propriétaire (retourner le marqueur, voir 4.3). Une fois construits, ils ne peuvent plus être détruits.

5.4 Mur

Un mur est un retranchement qui s'étend le long de la limite entre certaines zones.

Aucun mur n'existe au début de la partie. Les deux joueurs peuvent les construire dans les emplacements prévus à cet effet pour chacun d'eux. Un mur peut-être détruit (voir 4.5, retourner le marqueur), puis reconstruit (retourner à nouveau le marqueur). Un fois construit, un mur existe - le long de la limite de zone - jusqu'au marqueur mur précédent ou à la fortification de départ (orienter la flèche du marqueur dans cette direction).

Exemple : le segment de mur entre les cases 2 et 1 n'existe que lorsque le mur n°2 est construit. On le matérialise en posant un marqueur « mur » athénien dans la case n°2 de couleur athénienne, avec une flèche en direction de la case n°1.

Le joueur athénien doit obligatoirement construire le camp athénien (voir 5.2) avant de construire ses murs.

Les murs doivent par ailleurs obligatoirement être construits dans un ordre précis : pour le joueur athénien 1, puis 2 puis enfin 3, pour le joueur syracusain, 1, puis 2 et enfin un des deux 3A ou 3B.

Cas particuliers : la construction par le syracusain de son mur 3A interdit au joueur athénien la construction de son mur 3. La construction par le joueur athénien de son mur 3 interdit au joueur syracusain la construction de son mur 3A. Ces limites sont levées si le mur athénien 3 ou le mur syracusain 3A sont détruits.

Si un segment de mur est détruit, le joueur doit le réparer avant de pouvoir en construire un autre.

Exemple : le joueur syracusain ne peut pas construire le mur 3A ou 3B si un des murs 1 ou 2 est détruit. Il doit les réparer avant.

5.5 Chaînes

Les chaînes qui peuvent venir fermer la rade de Syracuse sont une forme maritime de « mur ». Seul le joueur syracusain peut les construire, ou les reconstruire après qu'elles aient été brisées (voir 4.5), à la seule condition de contrôler le fort du Plemmyrion. Une fois construites, elles empêchent les mouvements entre les zones M8 et M9, jusqu'à leur destruction. Elles ont aussi un effet sur le ravitaillement athénien (voir 6.1).

6. Ravitaillement et attrition

Le ravitaillement concerne les deux joueurs. Il est suivi grâce aux marqueurs « Appro. » / « Disette ». Ces marqueurs peuvent être déplacés entre les cases 0 à 3 du compteur placé sur la carte. Au départ de la partie, les marqueurs sont placés sur leur face « Appro. » sur la case 3. Lors de la phase d'ajustement D.4 de chaque tour de jeu, si les marqueurs sont sur leur face « Disette » ils sont déplacés d'une case vers le 0. S'ils sont sur leur face « Appro. » ils sont déplacés d'une case vers le 3, sauf pendant les tours d'hiver (ils restent sur 3 s'ils y sont déjà).

6.1 Ravitaillement athénien

Le marqueur « Appro. » athénien est retourné sur sa phase « Disette » :

- dès que les chaînes sont construites (il est retourné à nouveau sur « Appro. » si les chaînes sont détruites) ;

- si après les ajustements D.2, le joueur syracusain dispose de plus de PF de cavalerie, déployés, en terrain clair ou élevé, que le joueur athénien n'en possède, en terrain clair ou élevé, il lance un d6. Si le résultat est de pair, le marqueur « Appro. » athénien est retourné sur sa face « Disette ».

Note : si le marqueur est déjà sur sa face « Disette », il y reste sans autres conséquences.

6.2 Ravitaillement syracusain

Le marqueur « Appro. » syracusain est retourné sur sa phase « Disette » :

- dès que les murs A1, A2 et A3 sont construits (il est retourné à nouveau sur « Appro. » dès qu'un des 3 est détruit) ;

- si le joueur athénien occupe avec au moins une unité le fort Syke, la zone T7 et les zones M5 et M8 après les ajustements D.2.

- si après les ajustements D.2, le joueur athénien dispose de plus de PF de cavalerie, déployés en terrain clair ou élevé, que le joueur syracusain n'en possède, en terrain clair ou élevé, il lance un d6. Si le résultat est impair, le marqueur « Appro. » syracusain est retourné sur sa face « Disette ».

Note : si le marqueur est déjà sur sa face « Disette », il y reste sans autre conséquence.

6.3 Disette et capitulation

Si le marqueur « Disette. » athénien est sur 0 après la phase D.4 d'un tour de jeu : toutes les unités de combat athéniennes sont affaiblies (celle qui le sont déjà sont éliminées).

Si le marqueur « Disette. » syracusain est sur 0 après la phase D.4 d'un tour de jeu : Syracuse capitule et le joueur athénien est automatiquement déclaré vainqueur.

Si la « Disette » n'a été due qu'au différentiel de PF de cavalerie en terrain clair et élevé, les marqueurs sont à nouveau retournés sur leur face « Appro. » après leur déplacement d'une case vers 0.

6.4 Attrition

Lors de la phase D.5 des ajustements, chaque joueur teste l'attrition de toute unité navale ou terrestre qui ne serait pas déployée dans la ville de Syracuse, le camp athénien (construit), un fort, un port ou dans la zone de Catane.

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

+1 par tranche entière de 5PF (unités terrestres) ou de 20 PF (unités maritimes) présente dans la zone ;

+1 lors des tours d'hiver.

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 ou plus, toutes les unités de la zone sont affaiblies, si certaines le sont déjà, elles sont éliminées.

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

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 ne pouvoir en utiliser qu'un seul. 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 *Periplous* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Tactique d'enveloppement athénienne permettant d'éperonner les ennemis sur le flanc ou l'arrière. Ce stratagème procure un décalage sur la Table des combats de 2 colonnes vers la droite s'il est joué par l'attaquant

ou 2 colonnes vers la gauche, s'il est joué par le défenseur. Ce stratagème ne peut pas être joué lors d'un combat dans les zones maritimes protégées qui sont trop étroites pour cette tactique.

S2 *Kuklos* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Formation en cercle défensif utilisé par les flottes en infériorité numérique. Ce stratagème procure un décalage de 1 colonne vers la gauche au défenseur lors d'un combat entre trières, dans n'importe quelle zone maritime. Il ne peut pas être joué par l'attaquant.

S3 *Diekplous* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Attaque en colonne pour percer la ligne ennemie. Ce stratagème procure un décalage de 1 colonne vers la droite, s'il est joué par l'attaquant lors d'un combat entre trières, dans n'importe quelle zone maritime. Il ne peut pas être joué par le défenseur.

S4 *Tempête en mer* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Chaque joueur doit lancer 1d6 pour chacune des unités navales qui se trouvent sur la carte dans une zone maritime : sur un résultat de 5 ou 6, une unité de pleine force est retournée sur sa face affaiblie et une unité déjà affaiblie est éliminée. Dans les zones maritimes protégées, les résultats de 5 sont ignorés. *Cas particuliers* : les ports (M6, M7 et M12, si construit) ne sont pas affectés par le stratagème.

S5 *Coques pourries* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase D.5. Le port athénien était un port de fortune où les coques des trières ne pouvaient pas sécher régulièrement comme il se doit. Le joueur athénien doit éliminer une unité de type T déployée dans le port M12 et en affaiblir un autre.

S6 *Navires renforcés (permanent)* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase C., si Erasnides est présent sur la carte. Appliquant des techniques corinthiennes, les Syracusains renforcent leurs trières pour rendre les éperonages plus efficaces. Désormais, lors de tous les combats navals le joueur syracusain bénéficie d'un décalage supplémentaire d'une colonne en sa faveur sur la Table des combats (vers la gauche s'il est défenseur, vers la droite s'il est attaquant).

Combats terrestres

S7 *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 ou de frondeurs (de type A) à toute unité terrestre ou chef adverse pendant la phase d'actions en cours. Placer le stratagème dans la zone pour la repérer.

S8 *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 syracusain un décalage supplémentaire d'une colonne en sa faveur sur la Table des combats (vers la gauche s'il est défenseur, vers la droite s'il est attaquant). *Précision* : Il y a deux unités H spartiates alliées des Syracusains dans le jeu. On les repère au Λ présent sur le bouclier de leur figurine sur le pion.

S9 *Cavaliers* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3, après l'application des résultats d'un combat. Le joueur vainqueur peut automatiquement éliminer une unité déjà affaiblie de l'adversaire s'il possède lui-même une unité de cavalerie dans la zone où a eu lieu la bataille.

S10 *Attaque de nuit* : Ce stratagème peut-être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué, avant la résolution d'un combat, il permet de simuler les avantages et les risques d'une attaque nocturne. Le joueur athénien lance un d6, si le résultat est de 3 à 6, le total des PF du joueur syracusain est réduit d'un tiers (arrondi à l'entier inférieur), si le résultat est de 1 à 2, les PF du joueur athénien est réduit de moitié (arrondi à l'entier supérieur).

S11 *Attaque combinée* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. 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 terrestre, la zone adjacente sélectionnée pour l'attaque combinée doit aussi être une zone terrestre et les PF ajoutés provenir d'unités terrestres. Il en est de même avec une zone maritime et des unités navales pour un combat naval. Ce stratagème peut être joué par l'attaquant ou le défenseur.

Travaux

S12 *Mur* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase C. Lorsqu'il est joué il permet de construire un mur, sans dépenser de PT, si toutes les autres conditions requises pour la construction (voir 5.4) sont remplies.

S13 *Fort* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase C. Ce stratagème peut être joué lors de la phase C. Lorsqu'il est joué il permet de construire le camp athénien ou un fort, sans dépenser de PT, si toutes les autres conditions requises pour la construction (voir 5.2 et 5.3) sont remplies.

S14 *Sape* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué, il permet la destruction automatique d'un mur adverse, ou de briser les chaînes, si toutes les autres conditions requises pour la destruction (voir 4.5) sont remplies.

Renforts et récupération

S15 *Recup. x1 (Récupération)* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase D.3 pour retourner une unité affaiblie sur sa face pleine force.

S16 *Recup. x2 (Récupération)* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase D.3 pour retourner deux unités affaiblies sur leur face pleine force.

S17 *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 S18 de l'adversaire.

S18 *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 S17.

Chefs

S19 *Chef Blessé* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.3. Lorsqu'il est joué avant un combat terrestre ou naval, 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 B2. du tour suivant.

S20 *Discorde chez l'ennemi* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B3. Lorsqu'il est joué son propriétaire peut tenter d'éliminer définitivement du jeu un chef ennemi sans bonus ou de bonus simple. Le joueur désigne le chef puis il jette un d6 et doit obtenir, selon le cas de figure, un 3 ou plus pour éliminer un chef sans bonus, un 5 ou 6 pour éliminer un chef avec bonus simple. Ce stratagème ne peut pas être utilisé contre un chef à double bonus.

S21 *Alcibiade (permanent)* : Ce stratagème peut être utilisé lors de la phase B.2. Il traduit le complot politique de « l'affaire des Hermès » qui a causé le rappel d'Alcibiade à Athènes pour y être jugé. Lorsque ce stratagème est joué, le pion Alcibiade est immédiatement et définitivement retiré du jeu.

Evénements divers

S22 *Ravitaillement* : Ce stratagème peut être joué à la fin de la phase D.4 déplacer son marqueur « Appro. » / « Disette » d'une case vers le 3. *Note : s'il vient d'être déplacé vers le 0, cela revient à annuler ce déplacement.*

S23 *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 zone fortifiée 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.

S24 *Désertion* : Ce stratagème peut être joué lors de la phase D.5 pour retirer définitivement du jeu une unité d'alliés du camp adverse (voir 1.).

S25 *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 S15 ou le stratagème S18 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, d'un assaut, d'un siège, d'un test pour la destruction d'un mur ou des chaînes, 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 via le stratagème S20.

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 :

Le joueur athénien gagne si Syracuse capitule (voir 6.3).

Le joueur syracusain gagne si le joueur athénien ne dispose plus que de 40 PF ou moins d'unités navales (T).

En fin de partie :

Le joueur syracusain gagne si le camp athénien est détruit ou si les chaînes sont construites et que les trois murs A1, A2 et A3 ne le sont pas.

Le joueur athénien gagne si les murs A1, A2 et A3 sont construits, le Plemmyrion construit et contrôlé et que les chaînes ne sont pas construites

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 contrôle de chacun des 3 forts suivants : Labdalon, Syke et Plemmyrion (soit 15 PV au maximum) ;

2PV par marqueur « mur » construit ;

3 PV par unité navale ennemie éliminée ;

2 PV par unité terrestre ennemie de type H éliminée ;

1 PV par unité terrestre ennemie d'autres types que H éliminée ;

1 PV par chef ennemi tué au cours d'un combat.

Le joueur syracusain seul marque :

5 PV si le joueur athénien n'a pas construit le Plemmyrion avant la fin du tour 4.

Si l'écart entre les deux adversaires est compris entre 0 et 5 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

Note : des éléments d'ordre de bataille, comme l'origine ou le type exact des unités sont notés entre parenthèses.

10. 1 Scénario historique

Le marqueur « Tour » est placé sur 1 et le scénario dure 9 tours, jusqu'au tour 9 inclus.

Les deux joueurs placent leurs marqueurs « Appro. » sur 3 et leurs marqueurs « Action » sur 0.

L'avantage est athénien.

Le fort Olympieion est placé sur la carte, sur sa face syracusaine.

Règle spécifique

Au début de la partie, le joueur athénien dispose d'un stratagème S13 et le joueur syracusain dispose du stratagème S21 et ils ne tirent qu'un seul stratagème lors de la phase A du tour 1.

Déploiement athénien

Nicias, 2xH athéniens/3PF/bonus, 1x H alliés/5PF ([hoplites des cités alliées](#)), 1xC alliés/2PF ([cavaliers de Ségeste](#)) et 1x A/2PF athéniens ([archers](#)) en T 25.

Lamachos, 1x H athéniens/3PF ([thètes](#)), 1x H alliés/2PF ([hoplites d'Argos](#)), 1x H alliés/1PF ([hoplites de Mantinée](#)), 1x H alliés/6PF ([mercenaires](#)) et 1x A/2PF athéniens ([frondeurs](#)) en T24.

2x T athéniennes/20PF/bonus ([tacheiai, trières rapides de combat](#)) en M10.

1x T athéniennes/25PF ([stratiôdites, trières de transport et combat](#)) en M11.

1x T athéniennes/25PF ([stratiôdites](#)) et 1x T athéniennes/20PF/bonus ([tacheiai](#)) en M9.

Alcibiade, 1x T athéniennes/25PF ([stratiôdites](#)) à Catane.

Renforts athéniens

Tour 3 : 1x C alliés/4PF ([cavaliers siciliens alliés](#)) en T1, T8, T10, T18, T19, T22 ou zone hors carte de Catane.

Tour 8 : Démosthène, Eurymédon, 2x T athéniennes/25PF/bonus ([tacheiai](#)), 1x T athéniennes/20PF/bonus ([tacheiai](#)), 2x H athéniens/5PF/bonus, 2x H alliés/5PF ([hoplites alliés, dont 700 Thouriens](#)), 1x P athéniens/5PF/bonus ([acontistes](#)), 1x P athéniens/4PF ([acontistes](#)) et 2x A athéniens 2PF ([archers et frondeurs](#)) en M1, M2, M3, M4, M5 ou M8

Renforts optionnels (stratagème S18) : 1x C alliés/2PF ([cavaliers siciliens alliés](#)) en T1, T8, T10, T18, T19 ou T22.

Déploiement syracusain

Hermocrate et 1x A syracusains/3PF en T16.

1x C syracusains/6 PF en T11.

Sycanos, 1x H syracusains/6PF, 1x H syracusains/5PF et 1x P syracusains/2PF en T13

Héraclide, 1x H syracusains/6PF/bonus, 1x H syracusains/6PF et 1x P syracusains/2PF en T15.

1x T syracusaines/25PF/bonus en M7.

1x T syracusaines/25PF/bonus en M6.

Renforts syracusains

Tour 4 : Gylippe, 1x T alliées/5PF ([trière de Sparte](#)), 1x H alliés/3PF/bonus ([neodamôdeis, nouveaux citoyens spartiates](#)) et 1x P alliés/2PF ([marins](#)) en M1, M2, M3, M4, M5 ou M8 ; 1x H alliés/4PF ([hoplites de Sélinontes](#)) et 1x C alliés/2PF ([cavaliers d'Himère et de Sélinontes](#)) en T1, T8, T10, T18, T19 ou T22 ; 2x T syracusaines/25PF/bonus en M6 ou M7.

Tour 5 : 1x T alliées/5PF ([trières de Sparte](#)), 1x H alliés/4PF/bonus ([neodamôdeis](#)) en M1, M2, M3, M4, M5 ou M8

Tour 7 : Erasnidès, 1x T alliées/5PF/bonus ([trières de Corinthe](#)), 1x H alliés/1PF/bonus ([hoplites de Thèbes](#)) en M1, M2, M3, M4, M5 ou M8.

Tour 8 : 1x T alliées/25PF/bonus ([trières de Corinthe](#)), 1x H alliés/3PF ([hoplites de Corinthe](#)) en M1, M2, M3, M4, M5 ou M8

Tour 9 : 1x T alliées/5PF ([trières de Géla](#)), 1x P alliés/2PF ([infanterie légère de Géla](#)) et 1xC alliés/2PF ([cavaliers de Géla](#)) en M1, M2, M3, M4, M5 ou M8 ; 1x H alliés/2PF ([hoplites de Camarina](#)) et 1x A alliés/2PF ([archers de Camarina](#)) en T1, T8, T10, T18, T19 ou T22.

Renforts optionnels (stratagème S18) : 1x T alliées/20PF/bonus ([trières de Corinthe](#)) en M1, M2, M3, M4, M5 ou M8

Variante au scénario historique

Le stratagème S21 est cette fois mis dans le bol au début de la partie (pas de Règle spécifique, pour le syracusain seulement). Cette variante, en rendant aléatoire le rappel d'Alcibiade apporte une plus grande incertitude pour la mise au point des stratégies de deux joueurs.

10.2 Scénario « Et si Alcibiade... ? »

Que ce serait-il passé si Alcibiade, instigateur de l'expédition de Sicile n'avait pas été victime d'un complot politique et été rappelé à Athènes pour y être jugé ?

Le scénario reprend exactement les informations de départ et le déploiement du scénario historique 10.1.

Les seuls changements sont les suivants :

- le marqueur « Tour » est placé sur 0 et le scénario dure 10 tours, jusqu'au tour 9 inclus ;
- le stratagème S21 est retiré du jeu.

Crédits : Un jeu de Frédéric Bey. Pions : Christophe Camillotte et Pascal Da Silva. Carte : Pascal Da Silva. Maquette : Nicolas Stratigos. Relecture critique des règles : Angel Ballesteros, Michel Lepetit, Patrick Receveur, Vincent Salas et Alan Snider. Tests et développement : John Nebauer et Markus Stumptner.

Site internet: www.fredbey.com

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 :

- a) + nombre de chefs de l'attaquant avec un bonus (simple ou double) – nombre de chefs du défenseur avec un bonus (simple ou double)
- b) + 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
- c) -1 si le défenseur dispose d'au moins une unité de type A ou C
- d) +1 si l'attaquant dispose de trois types d'unités différentes
- e) -2 si le défenseur est uniquement composé d'unités type H disposant d'un bonus
- f) +1 si le combat a lieu dans une zone renforcée et que le fort est occupé par au moins une unité amie, -1 si le fort est occupé par une unité ennemie
- g) – le nombre « d'épées » du fort, lors de l'assaut d'un fort (voir 4.3)
- h) + le nombre d'unités de l'attaquant de type T avec un bonus – moins le nombre d'unités du défenseur de type T avec un bonus

Modificateurs de colonne :

- a) 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
- b) 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
- c) décaler le résultat d'une colonne à gauche si l'attaquant est entré dans la zone de la bataille en traversant une rivière
- d) décaler d'une colonne à gauche si l'attaquant est entré dans la zone du combat via une opération amphibie
- e) 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
- f) décaler le résultat de 2 colonnes à gauche si l'attaquant est entré dans la zone de la bataille en traversant un mur
- g) décaler de 3 colonnes à gauche lors de l'assaut d'un fort (voir 4.3)

Modificateurs liés aux stratagèmes : voir 7.