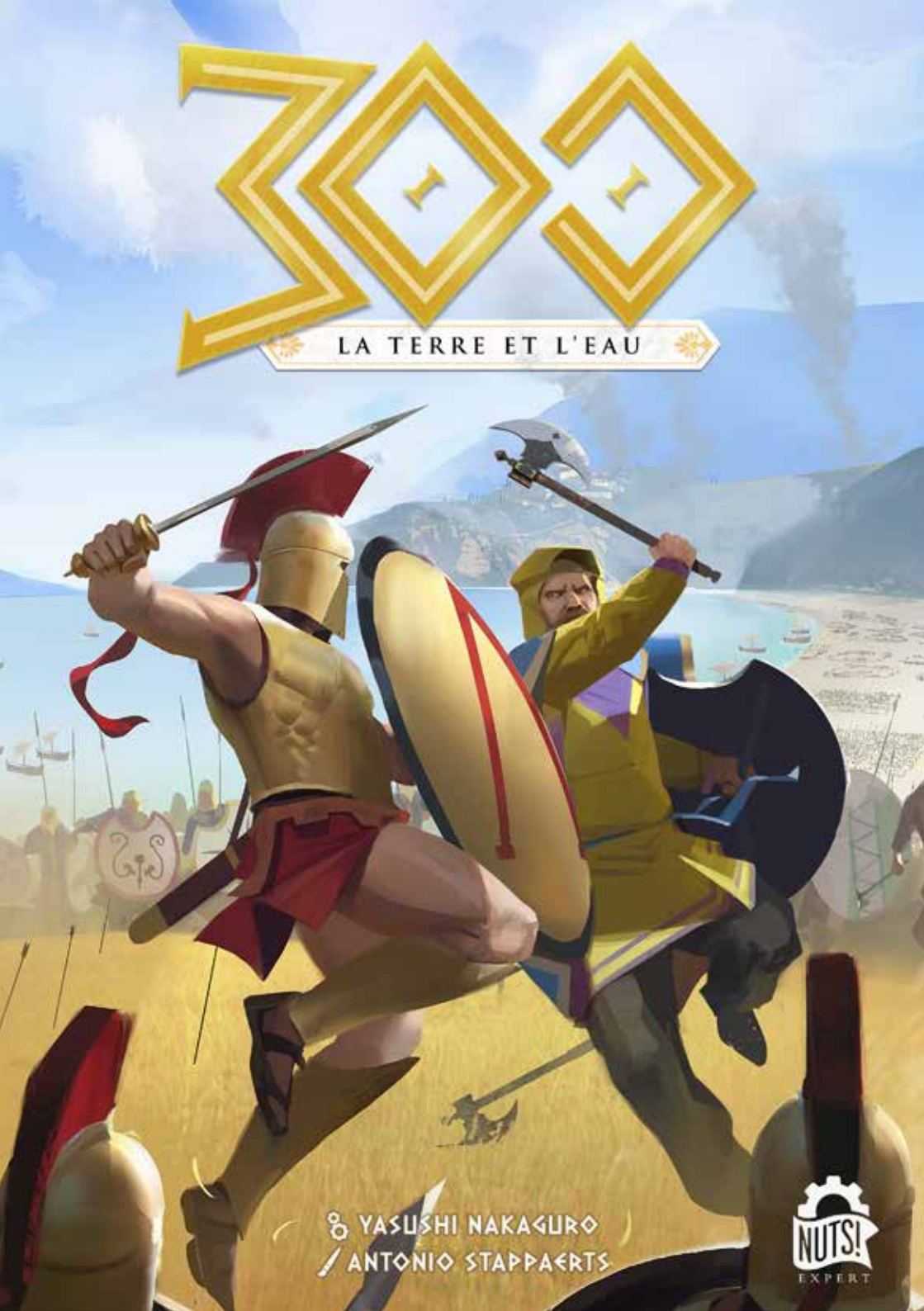


300

LA TERRE ET L'EAU



YASUSHI NAKAGURO
/ ANTONIO STAPPAERTS

NUTS!
EXPERT

1 INTRODUCTION

300 : la terre et l'eau a pour thème la guerre entre la Perse et la Grèce qui dura 50 ans, de la révolte de l'Ionie en 499 av. J.-C. à la Paix de Callias vers 449 av. J.-C. Un joueur dirige l'armée grecque, regroupée autour d'Athènes et de Sparte, et l'autre l'armée perse.

En réalité, durant ces cinquante années, la Perse lança trois expéditions en Grèce. Dans le jeu, elle pourra en lancer jusqu'à cinq.

2 MATÉRIEL

Le jeu se joue avec les éléments suivants.

2.1 Carte

La carte couvre la Grèce et une portion de l'Asie Mineure à l'époque des guerres médiques.

Cité : chaque case sur la carte est une cité, comprenant les informations suivantes :

- Nom : le nom de la cité.
- Cité majeure : les cités bleues sont majeures pour les Perses, les rouges le sont pour les Grecs et leur contrôle rapporte davantage de points.

• Nourriture : le nombre d'amphores représente le nombre d'armées que vous pouvez nourrir si vous contrôlez la cité (cf. 8.0 Ravitaillement). Les deux cités majeures aux amphores rouges sont les cités de ravitaillement des Grecs, les deux cités majeures aux amphores bleues sont celles des Perses.



Dans ces règles, les cités majeures et les cités de ravitaillements sont identiques : Athenai & Sparta pour les Grecs, Ephesos & Abydos pour les Perses.

• Port : une cité avec une zone adjacente bleu clair dans la mer possède un port.

Route : les lignes reliant les cités sont des routes. Les armées se déplacent d'une cité à l'autre en empruntant la route qui les relie. Veuillez noter que la route est coupée entre Abydos et Pella à cause de l'Hellespont. L'armée perse peut y construire un pont flottant (5.1). Une cité reliée à une autre par une route est dite adjacente. Par exemple, Athenai est adjacente à Thebai et à Korinthos.

Piste des expéditions : utilisez un marqueur pour indiquer le nombre d'expéditions que les Perses ont lancées. Le jeu se termine à la fin de la cinquième expédition.



-  Cité majeure de l'armée grecque
-  Cité majeure de l'armée perse



- Nom
- Cité
- Amphore
- Route
- Nom de lieu (n'affecte pas le jeu)

Athenai a un port.
Korinthos n'a pas de port.



Piste de score : à la fin de chaque expédition, notez la différence de score entre les deux camps en déplaçant le cube noir. À la fin de la partie, le joueur qui a l'avantage au score, même de 1 point, remporte la partie. Si le score est de 0, la partie se termine par un match nul.

Personnages historiques : ces illustrations représentent des personnes qui meurent ou sont bannies au cours de la partie. Lorsque cela arrive, placez un cube Armée ou un disque Flotte sur le nom de la personne.



En jouant la carte Léonidas, le joueur grec place une armée sur ce personnage (il meurt aux Thermopyles).

2.2 Pions

Les pions en bois rouge représentent les forces grecques, ceux en bleu les forces perses.

Armée : un cube représente une armée. Il y a 9 armées grecques et 24 armées perses.

Flotte : un disque représente une flotte. Il y a 5 flottes grecques et 6 flottes perses.

Marqueurs : les 2 cubes noirs sont des marqueurs. L'un est placé sur la piste des expéditions, l'autre sur la piste de score pour indiquer les valeurs actuelles.

Pont flottant : le bâtonnet représente un pont de bateaux. Il est utilisé lorsque le joueur perse construit un pont flottant (5.1).

2.3 Cartes

Le jeu comprend 16 cartes. Chaque carte est divisée en deux parties : la partie supérieure affiche l'événement grec, la partie inférieure l'événement perse.



Événement grec. Titre plus sombre avec **Λ** et Léonidas = événement lié à Sparte

Effet de la carte

Éclair (carte réaction 6.1)

Événement perse

Numéro de la carte

2.4 Dés

Utilisez les dés à 6 faces pour résoudre les combats.

3 MISE EN PLACE

Les joueurs choisissent leur camp et prennent les pions correspondants. Placez les pions sur la carte en suivant les instructions ci-dessous. Veuillez vous reporter à l'illustration page suivante.

3.1 Placement initial des Perses

Placez 4 armées : deux à Ephesos et deux à Abydos. Placez 1 flotte au port d'Ephesos. Gardez les autres pions à portée de main. Vous pourrez les placer sur la carte lors des Phases de Production (5.0), une fois le jeu entamé.

3.2 Placement initial des Grecs

Placez 3 armées : une à Athenai, une à Sparta et une à Korinthos. Placez 2 flottes : une au port d'Athenai et l'autre au port de Sparta. Gardez les autres pions à portée de main. Vous pourrez les placer sur la carte lors des Phases de Production (5.0), une fois le jeu entamé.

3.3 Placement des marqueurs

Placez un cube noir sur la case 1 de la piste des expéditions et l'autre sur la case 0 de la piste de score. Le joueur perse prend le bâtonnet du pont flottant.

3.4 Distribution des cartes

Mélangez les 16 cartes et placez-les face cachée entre les deux joueurs. La mise en place du jeu est terminée. Veuillez vous reporter à la règle 4.0 pour entamer la partie.



Situation initiale



16 cartes



Forces perses hors de la carte
x 20 (blue dice), x 5 (blue tokens), x 1 (black bar)

Forces grecques hors de la carte
x 6 (red dice), x 3 (red tokens)

CÔTÉ GREC

CÔTÉ PERSE

Piste des expéditions

Armées perses (4 au total)

Armées grecques (3 au total)

Flottes grecques (2 au total)

Flotte perse (1 au total)

Piste de score

Talents au départ

Coûts de préparation et nombre maximum d'achats (cartes, armées, flottes)

DÉFINITION DU CONTRÔLE

Dans les règles qui suivent, contrôler une cité correspond à l'une des situations suivantes :

- Si vous occupez une cité avec au moins une armée, vous contrôlez cette cité.
- Si une cité ne contient aucune armée, elle n'est pas contrôlée. Cependant, en l'absence d'armée ennemie, chaque camp contrôle ses cités majeures sans avoir besoin d'y stationner une armée. Par exemple, si Athenai ne contient aucune armée, elle est contrôlée par les Grecs.

Vous ne contrôlez pas une cité en ayant simplement une flotte dans son port.

4 SÉQUENCE DE JEU

Les Perses peuvent lancer jusqu'à 5 expéditions au cours d'une partie. La partie se termine par victoire automatique ou quand 5 expéditions ont été complétées. Alors le joueur ayant l'avantage au score remporte la partie. Un score de 0 indique que les armées se sont neutralisées.

4.1 Procédure d'une expédition

Lors d'une expédition, les phases suivantes sont accomplies dans l'ordre :

1. Phase de Préparation
2. Phase d'Opérations
3. Phase de Ravitaillement
4. Phase de Score

Une fois la Phase de Score achevée, l'expédition prend fin et la suivante démarre. Avancez le marqueur sur la piste des expéditions pour indiquer le lancement d'une nouvelle. La partie se termine lorsque la cinquième expédition est achevée.

4.2 La Phase de Préparation en bref

Les deux joueurs s'arment pour l'expédition. Les Perses et les Grecs payent en talents (l'unité monétaire du jeu, en fait des oboles pour les Grecs et des dariques pour les Perses) pour acquérir des cartes, lever des armées et des flottes et, pour le joueur perse, construire un pont flottant. Pour plus de détails, cf. 5.0. En fonction des cartes acquises par le joueur perse lors de cette phase, l'expédition peut prendre fin immédiatement.

4.3 La Phase d'Opérations en bref

Le joueur perse et le joueur grec jouent alternativement une carte. S'ils ne souhaitent pas jouer de carte, ou s'il ne leur en reste plus, ils peuvent passer.

Si les deux joueurs passent successivement (le joueur perse passe puis le joueur grec passe ou vice-versa), la Phase d'Opérations se termine aussitôt quel que soit le nombre de cartes qu'il leur reste en main. Si un joueur passe, il peut à nouveau jouer une carte à son prochain tour (si son adversaire n'a pas passé). Il pourra passer de nouveau. Pour plus de détails, cf. 6.0.

4.4 La Phase de Ravitaillement en bref

Lorsque la Phase d'Opérations est terminée, les Perses puis les Grecs vérifient à tour de rôle le ravitaillement de leurs armées. Toute armée non ravitaillée est retirée de la carte. Les flottes n'ont pas besoin de vérifier leur ravitaillement. S'il reste au joueur grec des cartes en main, il peut en conserver jusqu'à 4 et défausse le reste (s'il en a moins de 4, il conserve celles qu'il veut). Le joueur perse peut en conserver seulement une, mais s'il le fait, il disposera de 10 talents au lieu de 12 pour sa prochaine expédition. Pour plus de détails, cf. 8.0.

4.5 La Phase de Score en bref

Enfin, les deux joueurs comptent le nombre de cités qu'ils contrôlent ou occupent avec une armée. La présence d'une flotte dans un port n'entraîne pas le contrôle de la cité portuaire. Contrôler une cité majeure revient à contrôler deux cités. Comparez le nombre de cités contrôlées et avancez le marqueur sur la piste de score d'un nombre de cases égal à la différence, en faveur du joueur contrôlant le plus de cités. La valeur maximale de la piste est de 6 et le marqueur ne peut aller au-delà. Un score même de 6 points n'assure pas la victoire. En revanche, le contrôle des deux cités majeures adverses lors de cette phase donne la victoire (cf. 9.0).

Exemple de score Voir errata en fin de règles

Si les Grecs contrôlent trois cités (Athenai, Sparta et Korinthos) et les Perses deux (Abydos et Ephesos), avancez le marqueur de score d'1 case en faveur des Grecs. Cependant, si les Perses contrôlaient Athenai, les Grecs occuperaient 2 cités et les Perses 4 (Athenai est une cité majeure) et le marqueur serait avancé de 3 cases en faveur des Perses.

5 PHASE DE PRÉPARATION

Les deux joueurs s'arment en vue de l'expédition. Les Perses effectuent d'abord leur préparation puis c'est au tour des Grecs.

5.1 Préparation des Perses

Budget : pour chaque expédition, les Perses disposent de 12 talents. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de tout utiliser, tout talent non dépensé ne se reporte pas sur le budget de l'expédition suivante (tout talent non dépensé est perdu).

Exception : si le joueur perse a conservé en main une carte de l'expédition précédente, le budget de l'expédition en cours est réduit à 10 talents.

Coûts de préparation : le joueur perse peut acquérir des cartes et lever des armées et des flottes en dépensant ses talents. Il choisit en premier le nombre de cartes à acquérir (aucune s'il le souhaite), les pioche et lit leurs effets. Ensuite, il lève armées et flottes et construit éventuellement un pont flottant.

Unité	Talents	Max. acquérable par phase de production
Carte	1	6
Armée	1	pas de limite
Flotte	2*	2
Pont flottant	6	-

* Règle optionnelle : chaque flotte levée coûte un seul talent.

Placement des armées et flottes : placez chaque armée levée dans une de vos cités majeures ou dans une cité que vous contrôlez. Placez chaque flotte levée dans le port d'une de vos cités majeures ou d'une cité que vous contrôlez. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant être placées dans une cité ou un port. Si vous contrôlez une cité mais que son port contient une flotte ennemie, vous ne pouvez pas placer dans ce port une flotte nouvellement levée. Ajoutez à votre main les cartes acquises.

Construction du pont flottant : si les Perses contrôlent Abydos, le joueur perse peut construire un pont flottant. Payez 6 talents et placez le pont flottant sur l'Hellespont pour indiquer que la route entre Abydos et Pella est ouverte (Xerxès construit en 480 av. J.-C. un double pont de bateaux sur l'Hellespont entre Abydos en Asie Mineure et Sestos en Europe).

5.2 Préparation des Grecs

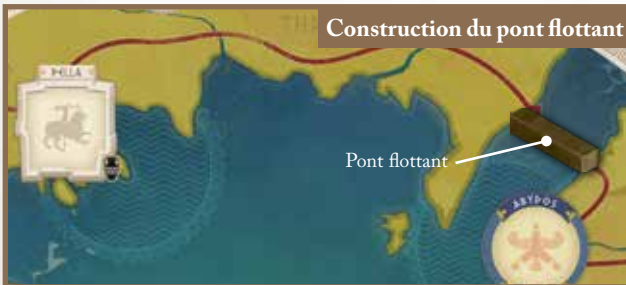
Une fois que le joueur perse a réalisé sa préparation, c'est au tour du joueur grec de la faire.

Budget : les Grecs disposent pour chaque expédition de 6 talents. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de tout utiliser, tout talent non dépensé ne se reporte pas sur le budget de l'expédition suivante (tout talent non dépensé est perdu).

Coûts de préparation : le joueur grec peut acquérir des cartes et lever des armées et des flottes en dépensant des talents. Il choisit en premier le nombre de cartes à acquérir, les pioche et lit leurs effets. Ensuite, il lève armées et flottes. Les Grecs ne peuvent pas construire de pont flottant.

Unité	Talents	Max. acquérable par phase de production
Carte	1	6
Armée	1	pas de limite
Flotte	1	2

Placement des armées et flottes : placez chaque armée levée dans une de vos cités majeures ou dans une cité que vous contrôlez. Placez chaque flotte levée dans le port d'une de vos cités majeures ou d'une cité que vous contrôlez. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant être placées dans une cité ou un port. Si vous contrôlez une cité mais que son



Lorsque le pont flottant est placé sur l'Hellespont, la route entre Abydos et Pella est ouverte.

Les deux cités ne sont pas adjacentes tant que le pont n'est pas en place.

port contient une flotte ennemie, vous ne pouvez pas placer dans ce port une flotte nouvellement levée. Ajoutez à votre main les cartes acquises.

5.3 Avortement de l'expédition suite à la mort soudaine du roi perse

Si le joueur perse pioche la carte *Mort soudaine du grand roi* à l'étape 5.1, l'expédition prend fin aussitôt. Le joueur perse défausse toutes les cartes de sa main et les cartes de la pioche sont battues avec celles de la défausse pour constituer une nouvelle pioche. Il ne peut lever ni armée ni flotte et ne peut pas construire de pont flottant. De même, le joueur grec passe sa Phase de Préparation. Passez immédiatement à la prochaine expédition. Il n'y a pas de mise à jour du score (cependant, si le roi perse meurt soudainement du fait de la carte *Pacification de Babylone ou de l'Égypte*, les Phases de Ravitaillement et de Score sont réalisées). La partie se termine s'il s'agit de la cinquième expédition.

La *Mort soudaine du grand roi* peut survenir deux fois au maximum au cours de la partie. La première fois, Darius meurt soudainement de maladie. Placez une armée perse sur le personnage Darius du plateau de jeu pour indiquer que cet événement s'est produit. La seconde fois, Xerxès est assassiné. De même, placez une armée perse sur le personnage Xerxès du plateau de jeu. Cet événement ne peut alors plus survenir. Si le joueur perse pioche la carte *Mort soudaine du grand roi*, l'événement ne se produit pas et les Perses pourront effectuer un mouvement (6.3) avec cette carte.

L'armée perse à placer sur les personnages Darius ou Xerxès est à prélever parmi celles encore non levées. Si toutes les armées ont été levées, le joueur perse choisit l'armée à retirer du plateau de jeu.

5.4 Pioche

Lorsque la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la pile de défausse pour constituer une nouvelle pioche. Si elle est épuisée et que la pile de défausse ne contient aucune carte, vous ne pouvez pas en acquérir de nouvelles même s'il vous reste des talents.

6 PHASE D'OPÉRATIONS

La Phase d'Opérations constitue la phase principale du jeu. Durant cette phase, les deux joueurs

déplacent leurs armées et flottes, attaquent celles de l'adversaire et s'emparent de cités ennemies. Ils utilisent aussi les événements de leurs cartes afin de créer une situation à leur avantage.

6.1 Procédure de la Phase d'Opérations

En premier lieu, le joueur perse décide s'il joue une carte de sa main ou s'il passe. S'il joue une carte, il décide s'il accomplit l'événement décrit sur la carte ou s'il l'ignore pour effectuer un déplacement avec ses forces (cf. 6.3 pour plus de détails).

Une fois cela fait, c'est au tour du joueur grec de jouer une carte de sa main pour accomplir l'événement ou effectuer un déplacement ou bien passer. Tant que le joueur perse ne joue pas l'événement *Fête des Karneia*, le joueur grec peut accomplir les événements liés à Sparta.

Jouer une carte pour contrer une opération (*Miltiade, 300, les Immortels, Artémisia, Themistocles, Pausanias*) ou un événement de son adversaire (*Molon Labé*) ne fait pas perdre son tour.

Si les deux joueurs passent successivement : la Phase d'Opérations se termine et cède la place à la Phase de Ravitaillement.

Passer : les joueurs sans carte en main doivent passer. Si les deux joueurs n'ont plus de carte en main, la Phase d'Opérations se termine.

Jouer après avoir passé : si votre adversaire ne passe pas après que vous avez passé, c'est de nouveau votre tour. Vous pouvez passer à nouveau ou jouer une carte.

6.2 Jouer un Événement

Appliquez les instructions de la carte. Les effets des événements diffèrent pour les Grecs et les Perses. Certains événements surviennent une ou deux fois seulement au cours de la partie. Si un événement ne peut plus se produire, vous pouvez jouer la carte pour faire mouvement. Les événements sans limitation peuvent se produire à plusieurs reprises au cours de la partie. Placez la carte jouée sur la pile de défausse face visible.

Miltiade, Themistocles, Léonidas : chacune de ces cartes peut être utilisée pour son événement une seule fois au cours de la partie (le chef meurt alors ou est banni pour diverses raisons). Une fois l'événement joué par le joueur grec, placez un cube *Armée grecque* non utilisé sur le personnage correspondant. Si toutes

les armées grecques sont sur la carte, retirez-en une pour la placer sur le personnage du joueur grec.

Artémisia : la carte *Artémisia* peut être utilisée pour son événement une seule fois au cours de la partie (fuite des forces perses). Lorsqu'elle est jouée par le joueur grec, retirez et placez une flotte perse sur le personnage Artémisia.

6.3 Faire Mouvement

Ignorez l'événement décrit sur la carte et déplacez un groupe d'armées ou de flottes. Utiliser une carte pour faire mouvement signifie que l'événement n'est pas survenu. Défaussez la carte face visible après l'avoir jouée. Vous pouvez effectuer une des deux actions suivantes lors de votre mouvement :

- **Mouvement terrestre :** choisissez une cité occupée par vos armées et déplacez une ou plusieurs des armées l'occupant le long d'une route (6.4).
- **Mouvement naval :** choisissez un port abritant vos flottes et déplacez une ou plusieurs des flottes s'y trouvant vers le port de votre choix (6.5).

6.4 Mouvement Terrestre

Si vous décidez de déplacer vos armées, choisissez une cité occupée par vos armées. Vous pouvez déplacer les armées qui s'y trouvent (une, plusieurs ou toutes) le long d'une route.

Distance de déplacement : au cours du déplacement, vous pouvez vous rendre n'importe où le long de la route, sous réserve de respecter les restrictions suivantes :

- Les armées en mouvement se déplacent ensemble. Vous ne pouvez pas laisser en chemin une armée ni en ramasser une qui n'était pas dans la cité de début du mouvement. Vous n'êtes pas obligé de laisser une armée dans la cité de départ.
- Lorsque les armées entrent dans une cité occupée par une armée ennemie, elles s'arrêtent. De plus, elles livrent aussitôt une bataille terrestre (7.1). Si la cité n'a que des flottes ennemies dans son port et si vous contrôlez la cité, vos armées ne sont pas obligées de s'arrêter. Vos armées peuvent s'arrêter ou passer les cités occupées par vos armées ou sous votre contrôle. Il n'y a pas de limite au nombre d'armées pouvant occuper une cité. Vos armées s'arrêtent lorsqu'elles entrent dans une cité ne contenant aucune armée (des deux camps) et que vous ne contrôlez pas.

- La route entre Abydos et Pella est coupée. À moins de construire un pont flottant, aucune armée ne peut l'emprunter.

6.5 Mouvement Naval

Si vous décidez de déplacer vos flottes, choisissez un port abritant vos flottes. Vous pouvez déplacer les flottes qui s'y trouvent (une, plusieurs ou toutes) vers un port de votre choix. À la différence des armées, les flottes ne se déplacent pas le long des routes.

Restrictions de déplacement : toutes les flottes en mouvement se déplacent ensemble. Si plusieurs flottes se déplacent simultanément, toutes ces flottes se rendent au même port. Une bataille navale a lieu si le port de destination est occupé par une flotte ennemie (7.2). Aucune bataille n'a lieu entre les flottes et les armées même si des armées ennemies occupent la cité du port.

Transport des armées : si vos armées se trouvent dans une cité portuaire, chaque flotte s'y trouvant peut transporter une armée. Cependant, un maximum de trois armées peut être transporté quel que soit le nombre de flottes dont vous disposez (si vous déplacez 4 flottes ou plus, 3 armées de cette cité au maximum peuvent être transportées). Si aucune flotte ennemie ne se trouve dans le port de destination, placez immédiatement les armées transportées dans la cité. Une bataille terrestre se produit si la cité est occupée par des armées ennemies (7.1). Si le port de destination est occupé par des flottes ennemies, résolvez d'abord la bataille navale, puis débarquez dans la cité les armées transportées par les flottes survivantes. Si des armées ennemies occupent la cité, résolvez alors la bataille terrestre.

7 COMBAT

Il y a deux types de batailles : les batailles terrestres entre armées et les batailles navales entre flottes. Les armées et les flottes ne s'affrontent jamais. Si vos armées entrent, suite à un mouvement terrestre ou naval, dans une cité occupée par des armées ennemies, une bataille terrestre a lieu. Si vous déplacez vos flottes dans un port abritant des flottes ennemies, une bataille navale a lieu. Le joueur qui effectue le déplacement est l'attaquant et le joueur qui occupe la cité ou le port où la bataille se déroule est le défenseur.



7.1 Bataille Terrestre

Une bataille terrestre se déroule en plusieurs rondes jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge. À chaque ronde, les joueurs lancent les dés (étape 1) et déterminent le gagnant de la ronde (étape 2). Lorsque l'étape 2 est terminée, une nouvelle ronde commence en lançant à nouveau les dés.

Lancer des dés : chaque joueur lance autant de dés qu'il a d'armées engagées dans la bataille terrestre. Cependant, s'il a plus de trois armées engagées, il lance seulement 3 dés.

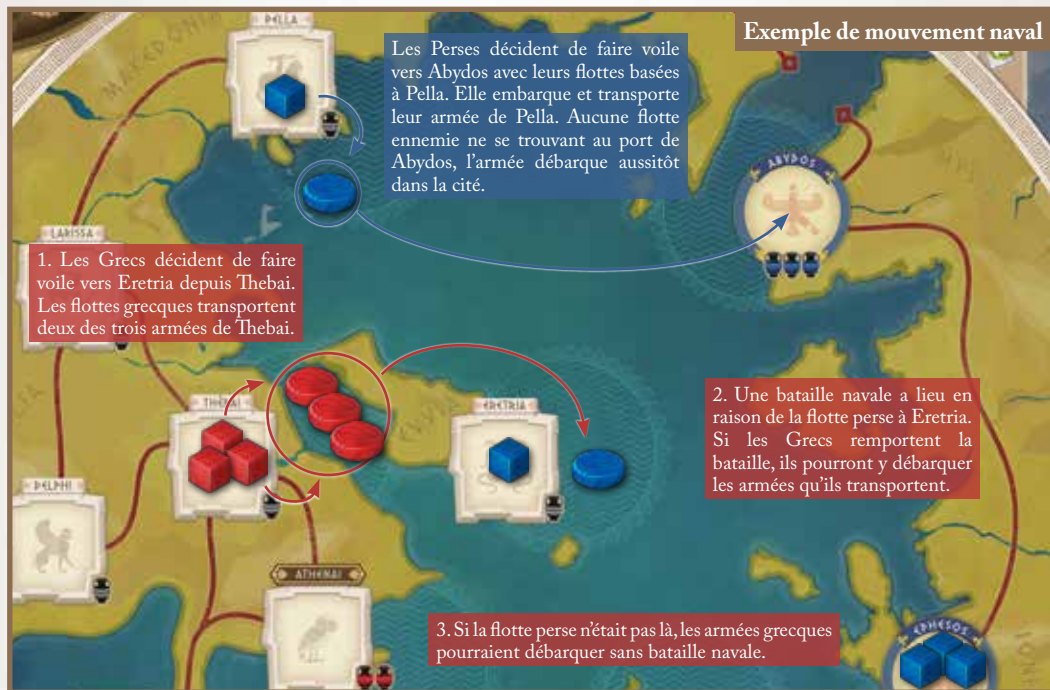
Résultats des dés : les joueurs déterminent le gagnant de la ronde en comparant leur résultat le plus élevé aux dés. Si un joueur lance deux ou trois dés, il n'utilise qu'un résultat pour déterminer la victoire. De plus, chaque résultat de 4 ou plus du joueur perse vaut seulement 4. Ceci est dû au fait que les capacités au combat des Perses sont inférieures à celles des Grecs qui privilégient l'infanterie lourde (hoplites).

Exception : à Ephesos ou Abydos, pour les Perses (en attaque ou en défense, sur terre comme sur mer ; cf. 7.2 pour les batailles navales), tout résultat perse de 5 ou plus au dé vaut 5. En d'autres mots, les Perses se battent mieux en Asie qu'ailleurs.

Gagnant de la ronde : le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé remporte la ronde. Le perdant élimine et retire une armée ; il pourra de nouveau la lever lors d'une prochaine expédition. Si les résultats sont égaux, chaque joueur élimine une de ses armées.

Fin d'une bataille terrestre : une bataille terrestre prend fin quand les armées d'un ou des deux camps sont éliminées. Elle se termine aussi suite à une retraite (7.1).

Retraite : après avoir déterminé le vainqueur d'une ronde, l'attaquant puis le défenseur peuvent décider de faire retraite. Si l'attaquant retraite, ses armées retournent à la cité adjacente dont elles proviennent. Si les armées avaient été transportées par les flottes (6.5), les armées ainsi que les flottes retournent à la cité portuaire où elles avaient embarqué.



Si le défenseur retraite, ses armées empruntent une route jusqu'à une cité adjacente qu'il contrôle. Il ne peut pas se retirer dans une cité qu'aucun camp ne contrôle. Ou bien, si le port abrite ses flottes, ses armées peuvent embarquer sur les flottes pour se retirer dans une cité portuaire qu'il contrôle. Il doit cependant être en mesure de transporter toutes ses armées avec ses flottes et doit partir avec toutes ses flottes, y compris celles qui ne transportent aucune armée. S'il a moins de flottes que d'armées, une retraite navale est impossible.

Si le défenseur ne peut pas reculer, la bataille continue jusqu'à l'élimination d'un ou des deux camps.

Destruction du pont flottant : suite à une bataille terrestre, si les Grecs prennent le contrôle de Abydos, ils peuvent immédiatement détruire le pont flottant. Si les Perses reprennent le contrôle de Abydos, ils pourront reconstruire le pont.

7.2 Bataille navale

Comme les batailles terrestres, une bataille navale se déroule en plusieurs rondes jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge. À chaque ronde, les joueurs lancent les

dés (étape 1) et déterminent le vainqueur de la ronde (étape 2). Lorsque l'étape 2 est terminée, une nouvelle ronde commence en lançant à nouveau les dés.

Lancer des dés : chaque joueur lance autant de dés qu'il a de flottes engagées dans la bataille navale. Cependant, même s'il a plus de trois flottes engagées, il lance seulement 3 dés.

Résultats des dés : les joueurs déterminent le gagnant de la ronde en comparant leur résultat le plus élevé aux dés. Si un joueur lance deux ou trois dés, il n'utilise qu'un résultat pour déterminer la victoire. De plus, chaque résultat de 4 ou plus du joueur perse vaut seulement 4. Ceci est dû au fait que les Grecs employaient de puissantes trières tandis que les Perses faisaient appel principalement à la marine phénicienne dont les capacités au combat étaient inférieures.

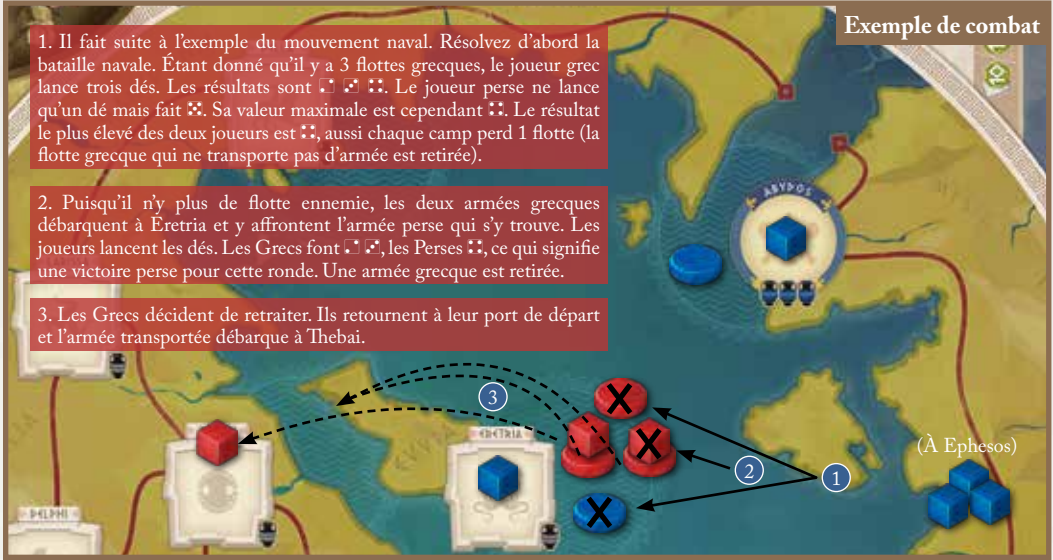
Exception : les Perses se battant mieux en Asie, tout résultat perse de 5 ou plus au dé vaut 5 (cf. 7.1).

Gagnant de la ronde : le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé remporte la ronde. Le perdant élimine et retire une flotte ; il pourra de nouveau la

1. Il fait suite à l'exemple du mouvement naval. Résolvez d'abord la bataille navale. Étant donné qu'il y a 3 flottes grecques, le joueur grec lance trois dés. Les résultats sont 1, 2, 3. Le joueur perse ne lance qu'un dé mais fait 3. Sa valeur maximale est cependant 6. Le résultat le plus élevé des deux joueurs est 3, aussi chaque camp perd 1 flotte (la flotte grecque qui ne transporte pas d'armée est retirée).

2. Puisqu'il n'y plus de flotte ennemie, les deux armées grecques débarquent à Eretria et y affrontent l'armée perse qui s'y trouve. Les joueurs lancent les dés. Les Grecs font 1, 2, les Perses 3, ce qui signifie une victoire perse pour cette ronde. Une armée grecque est retirée.

3. Les Grecs décident de se retirer. Ils retournent à leur port de départ et l'armée transportée débarque à Thebai.



lever lors d'une prochaine expédition. Si les résultats sont égaux, chaque joueur élimine une de ses flottes. Si la flotte éliminée transportait une armée, cette dernière est aussi éliminée. Lorsqu'il y a des flottes transportant des armées et d'autres n'en transportant pas, retirez une flotte qui ne transporte pas d'armée.

Fin d'une bataille navale : elle prend fin lorsque les flottes d'un ou des deux camps sont éliminées. Elle se termine aussi suite à une retraite (7.2).

Retraite : après avoir déterminé le vainqueur d'une ronde, l'attaquant puis le défenseur peuvent décider de faire retraite. Si l'attaquant retraite, ses flottes retournent à leur port de départ. Si ses flottes transportent des armées, ces dernières débarquent dans la cité du port. Si le défenseur retraite, ses flottes se retirent dans n'importe quelle cité portuaire sous son contrôle. À la différence de la retraite d'une bataille terrestre, les flottes du défenseur ne peuvent se retirer en transportant des armées.

Si le défenseur ne peut pas se retirer, la bataille continue jusqu'à l'élimination d'un ou des deux camps.

PHASE DE RAVITAILLEMENT

Lorsque la Phase d'Opérations se termine, la Phase de Ravitaillement commence. Les Perses vérifient en premier leur ravitaillement, puis c'est au tour des

Grecs de le vérifier. La procédure s'applique aux deux camps.

8.1 Ajustement de la main

Le joueur perse défausse toutes les cartes qu'il lui reste en main (elles rejoignent les autres sur la pile de défausse). Il peut cependant décider d'en conserver une pour sa prochaine expédition. S'il le fait, le budget de sa prochaine expédition sera de 10 talents au lieu de 12.

Le joueur grec peut conserver jusqu'à 4 cartes. S'il a en main 5 cartes ou plus, il en conserve 4 au maximum et défausse le reste.

8.2 Attrition des forces

L'attrition est vérifiée en deux temps : le ravitaillement proprement dit, puis les lignes de communication.

Armée perse : le joueur perse peut avoir autant d'armées qu'il le souhaite à Ephesos et Abydos; leur ravitaillement est assuré par la Voie royale perse qui traverse l'empire. Le joueur perse compte le nombre d'amphores dans les cités qu'il contrôle, excepté ses cités majeures (*i. e.* Ephesos et Abydos). Si le nombre de ses armées sur la carte (sans compter celles dans ses cités majeures) dépasse ce nombre, il retire toute armée en excédent. Le joueur perse choisit les armées à retirer.

Armée grecque : le joueur grec compte le nombre d'amphores dans les cités qu'il contrôle (3 amphores à Ephesos et Abydos). Si le nombre de ses armées sur la carte dépasse ce nombre, il retire toute armée en excédent. Le joueur grec choisit les armées à retirer.

Ligne de communication : vérifiez ensuite si vos armées ont une ligne de communication avec une de vos cités majeures. Si vous pouvez tracer une ligne via les routes depuis la cité à une de vos cités majeures sans passer par des cités contrôlées par l'ennemi, votre cité a une ligne de communication. La ligne peut passer par des cités qu'aucun camp ne contrôle. Si la cité n'a pas de ligne de communication, retirez toutes les armées présentes à moins de satisfaire à la condition suivante (8.2) :

Liaison maritime : si une cité contenant vos armées n'a pas de ligne de communication avec une de vos cités majeures, ces armées ne sont pas retirées si son port abrite une de vos flottes (le ravitaillement est assuré par mer). Vous n'avez pas besoin d'avoir de flotte dans les ports des cités majeures. Une flotte doit seulement être présente dans le port d'une cité qui a sa ligne de communication coupée. Cependant,

la présence de flottes ennemies dans les ports de vos cités majeures vous empêche d'utiliser ce ravitaillement maritime.

4 PHASE DE SCORE

Après avoir terminé la Phase de Ravitaillement, procédez à la Phase de Score. Chaque cité contrôlée rapporte 1 point à son camp ou 2 s'il s'agit d'une cité majeure. Calculez la différence de points et ajoutez-la au score en avançant le marqueur en faveur du camp qui a marqué le plus de points.

Victoire automatique : un camp qui a ses deux cités majeures contrôlées par l'ennemi lors de la Phase de Score perd la partie quel que soit le score actuel.

10 CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie se termine par victoire automatique ou quand cinq expéditions ont été complétées. Alors le joueur ayant l'avantage au score remporte la partie. Un score de 0 indique que les armées se sont neutralisées.



EXPLICATION DES CARTES

Voici les explications sur les personnes et événements décrits sur les cartes du jeu.

#01 : Mines du Laurion

Après la bataille de Marathon (490 av. J.-C.), l'exploitation des mines d'argent du Laurion débuta et **Thémistocle** fit utiliser leurs revenus pour construire la flotte de guerre athénienne. Cela permit, en 480 av. J.-C., la victoire de Salamine.

#01 : Cavalerie de Mardonios

Bien que l'armée perse disposât d'une cavalerie puissante, elle ne put opérer avec efficacité en raison des contraintes du terrain. **Mardonios** infligea des pertes sévères aux alliés athéniens et spartiates au début de la bataille de Platées (479 av. J.-C.) mais la poursuite fut stoppée net et il y fut vaincu par le Spartiate **Pausanias**.

#02 : Révolte de l'Ionie

Elle est à l'origine des guerres médiques. La révolte de l'Ionie ayant été soutenue par Athènes et Érétrie, **Darius I^{er}** décida de monter une expédition punitive contre la Grèce.

#02, 03, 13 : Tribut de la terre et de l'eau

Il s'agit de facto d'une demande de soumission adressée par la Perse à une cité-État. Beaucoup de cités-États ainsi que le royaume de Macédoine acceptèrent la demande du grand roi.

#03 : Colère de Poséidon

Dieu de la mer et des océans. La carte représente les dégâts causés à la flotte par une tempête. Lors de la première guerre médique (492 av. J.-C.), la Perse conquiert la Thrace au nord-est de la Grèce, mais sa flotte fut ravagée par une tempête et l'expédition dut être avortée.

#04 : Miltiade

Miltiade était le tyran de Chersonèse de Thrace et en 513 av. J.-C. il accompagna **Darius I^{er}** dans sa campagne contre les Scythes. Il soutint la révolte de l'Ionie avant de s'enfuir à Athènes où il devint homme d'État opposé à la Perse.

Face à la masse écrasante de l'armée perse débarquée à Marathon, les avis étaient partagés au sein de l'armée athénienne entre livrer bataille immédiatement

ou attendre les renforts de Sparte. La proposition de **Miltiade** qui recommandait la première option fut adoptée et l'armée grecque remporta une victoire écrasante.

La réputation de **Miltiade** s'accrut mais l'expédition de Paros lancée l'année suivante fut un désastre. Il fut accusé « d'avoir trompé la nation » et bien qu'il évitât la peine de mort, il mourut des blessures reçues lors de l'expédition.

#04 : Fête des Karneia

Il s'agit de l'une des fêtes religieuses les plus importantes de Sparte, au cours de laquelle toute action militaire était interdite. C'est la raison pour laquelle Sparte ne put mobiliser toute l'armée pour la bataille des Thermopyles (480 av. J.-C.).

#05 : Thémistocle

Les Athéniens devinrent très confiants suite à leur victoire à Marathon, mais **Thémistocle** prédit que la Perse lancerait une nouvelle invasion. S'opposer à une telle horde à terre étant difficile, il lança la création d'une grande flotte de trières en faisant investir tous les revenus des mines du Laurion. Et cela, malgré l'avis contraire de **Miltiade**, le vainqueur de Marathon.

Au final, la bataille navale de Salamine démontra la justesse du raisonnement de **Thémistocle**. Il détruisit avec 600 trières dont 200 athéniennes les 700 navires perses en tirant avantage de la rade étroite.

La réputation de **Thémistocle** devenant cependant trop grande, il fut frappé d'ostracisme par les Athéniens quelques années plus tard.

#05 : Les Immortels

Selon Hérodote, il s'agissait d'un corps d'élite de 10 000 combattants appelés Immortels car dès que l'un mourait, il était aussitôt remplacé : « On les appelait Immortels, parce que si quelqu'un d'entre eux venait à manquer pour cause de mort ou de maladie, on en élisait un autre à sa place, et parce qu'ils n'étaient jamais ni plus ni moins de dix mille. »

#06 : Pausanias

Neveu de Léonidas I^{er}, **Pausanias** vainquit l'armée perse à la bataille de Platées. Suspecté de comploter avec la Perse, il fut acquitté et quitta Sparte. Il aurait

ensuite libéré des prisonniers de guerre qui étaient des amis et des parents de **Xerxès I^{er}** et proposé à la Perse de l'aider à soumettre Sparte et le reste de la Grèce. À son retour à Sparte, sa duplicité fut révélée et il y trouva la mort.

#06 : Ostracisme

Du mot *ostrakon* (tesson de céramique), utilisé comme support d'écriture. Il s'agit d'un vote par lequel certaines cités grecques, dont Athènes, bannissaient pour dix ans les citoyens qui avaient encouru la défaveur publique. Cela permettait notamment de faire taire les dissensions pour mieux affronter les périodes de crise telles que les guerres médiques. Les adversaires de **Thémistocle** furent ainsi ostracisés. Cette institution fut par la suite dévoyée pour des pratiques de basse politique.

#07 : Oracle de Delphes

Delphoi en grec ancien. La Pythie délivrait les oracles dans le temple d'Apollon, établi au VIII^e siècle av. J.-C. au pied sud du Mont Parnasse, à Delphes, au centre de la Grèce.

En 480 av. J.-C., les Athéniens consultèrent l'oracle qui leur dit « d'abandonner la cité [...] et qu'une muraille de bois leur procurerait le salut ». **Thémistocle** interpréta cette « muraille de bois » comme des trières pour prôner la construction d'une grande flotte.

L'oracle délivré à Sparte indiquant que « soit la cité tombe, soit le roi périt », **Léonidas** se sacrifia avec ses hommes à la bataille des Thermopyles.

#07 : Grand roi

Xerxès I^{er} inspirait le moral de ses troupes en étant physiquement présent sur le champ de bataille.



#08 : Léonidas

Le défilé des Thermopyles était si étroit qu'un grand nombre de soldats perses (100 000 ou 200 000) fut bloqué par 7 000 soldats grecs, dont les 300 Spartiates. Cependant, les Perses trouvèrent le moyen de les contourner et **Léonidas**, suivant l'**oracle de Delphes**, affronta les Perses avec son petit contingent pour couvrir la retraite du reste de l'armée grecque, plus de 3 000 hommes.

#08 : Voie royale

La Voie royale perse fut construite par **Darius I^{er}** de sa capitale Suse à Sardes (située juste à l'est de la carte). L'armée perse put facilement recapturer Éphèse ou Abydos afin de faire mouvement par voie de terre avec une grande armée.

#09 : Artémise

Bien que défavorable à la bataille, **Artémise**, reine d'Halicarnasse, participa à la bataille de Salamine et, voyant la bataille tourner au désavantage des Perses, prit la fuite. En fait, elle commandait très peu de navires, aussi son impact sur la bataille fut minime. Par respect envers la performance d'Eva Green, **Artémise** a cependant un grand impact dans le jeu.

#09 : Hippias

Hippias était un tyran d'Athènes exilé en 510 av. J.-C. qui trouva refuge en Perse. Lors de la première guerre médique (en fait la seconde expédition, la première ayant avorté suite au naufrage de la moitié de la flotte), il conseilla aux Perses de débarquer à Marathon, « le lieu de l'Attique le plus commode pour les évolutions de la cavalerie ». L'histoire montre que le résultat ne fut pas celui escompté.

#10 : Evagelion

Bonne nouvelle (*euaggélion*) en grec ancien. Après la bataille de Marathon, un hoplite courut à Athènes pour annoncer la nouvelle de la victoire et mourut à son arrivée : « *Nenikekamen!* » (« Nous sommes victorieux »). Ceci est à l'origine du marathon et lors des premiers Jeux Olympiques modernes (1896), une course à pied fut organisée entre Marathon et Athènes.

#10 : Paix séparée

Afin de briser l'entente entre Athènes et Sparte, la Perse aurait proposé une paix séparée à Sparte.

Pausanias aurait servi d'intermédiaire secret mais la tentative se solda par un échec.

#11 : Mélas Zômós

Un brouet noir consommé par les Spartiates, décrit comme un « ragout noir ». Le brouet est obtenu en mélangeant des pieds de porcs avec du sang, du sel et du vinaigre mais heureusement la recette exacte est inconnue.

#11 : Mort soudaine du grand roi

Au cours des guerres médiques, deux rois perses trouvèrent la mort.

Après l'échec de deux expéditions, **Darius I^{er}** décida d'attaquer la Grèce avec une armée encore plus grande mais il mourut soudainement de maladie en 486 av. J.-C. en pleins préparatifs.

L'échec de l'expédition de **Xerxès I^{er}**, ses constructions du pont flottant sur l'Hellespont et de la Porte de toutes les nations à Persépolis, ainsi que la pression financière due à de grands travaux conduisirent au déclin de la Perse. C'est pour cette raison que **Xerxès I^{er}** fut assassiné en 465 av. J.-C. par son proche conseiller Artaban.

#12 : Molôn Labé

À la bataille des Thermopyles, **Léonidas** rétorqua « Molôn Labé » (« Viens (les) prendre ») quand **Xerxès** lui demanda de déposer les armes.

Ce n'est pas une réponse à la demande de la terre et de l'eau, mais cette carte permet de décliner la demande perse.

#12 : Défection de Thèbes

Thēbai en grec ancien. Cité-État qui s'allia avec les Perses lors des guerres médiques mais dont certains soldats combattirent aux côtés des Grecs lors de la bataille des Thermopyles avant de finir par se rendre aux Perses.

#13 : Trières

Navires à trois rangs de rames. La marine grecque les employait tout comme la marine phénicienne des Perses. La manœuvre d'éperonnage grâce au rostre placé sous la ligne de flottaison (pour pénétrer la coque des navires ennemis afin de les couler) était très efficace.

#14 : Soutien de Syracuse / Alliance avec Carthage

Cette carte représente la diplomatie qui se déroule hors de la carte. Syracuse était une colonie grecque et la mise à disposition de sa flotte aux Grecs était attendue. Carthage (colonie phénicienne), avec les encouragements de la Perse, ne permit cependant pas à Syracuse d'aider la Grèce (Carthage attaqua Syracuse en 480 av. J.-C.).

#15 : 300

Cet événement reproduit la situation qui contraignit les Perses à emprunter le défilé des Thermopyles. La situation aurait probablement été similaire en cas d'attaque de Corinthe.

#15 : L'Acropole en flammes

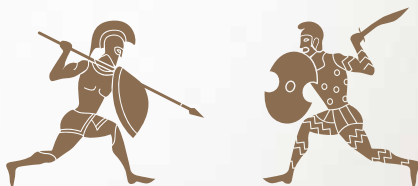
Alors que **Thémistocle** avait évacué les Athéniens, certains s'accrochèrent aux paroles de **l'oracle de Delphes** parlant d'une « muraille de bois » et se réfugièrent dans l'Acropole. Bien sûr, elle fut détruite facilement par la grande armée perse.

#16 : Désertion de soldats grecs

Une partie de l'armée perse était composée de Grecs enrôlés de force dans les territoires occupés d'Asie Mineure et leur esprit combatif n'était pas fort. La victoire des Grecs à la bataille de Platées fut suivie par une série de désertions de leur part.

#16 : Pacification de Babylone ou de l'Égypte

De fréquentes rébellions survenaient dans le territoire de l'empire perse. Une rébellion égyptienne survint en 486 av. J.-C. lors des préparatifs d'une nouvelle expédition contre la Grèce par **Darius I^{er}**. La révolte de Babylone en août 479 av. J.-C. força les Perses sous **Xerxès I^{er}** à combattre sur deux fronts.



LES GUERRES MÉDIQUES

Au début du VI^e siècle avant notre ère, les Perses se taillent un empire aux dépens des Mèdes. Mais les Grecs continueront de confondre Perses et Mèdes, d'où le nom de guerres médiques données aux conflits qui opposeront l'empire perse achéménide et les cités grecques lors de la première moitié du V^e siècle.

En -546, la conquête de la Lydie par Cyrus met en contact les Perses avec les colonies grecques de Ionie en Asie mineure : Milet, Ephèse, Halicarnasse, Phocée... Le joug perse est très léger, le Roi des rois se contentant de la reconnaissance nominale de son autorité. Cinquante ans plus tard, Darius I^{er} veut agrandir son empire et fait construire un pont de bateaux sur le Bosphore. Il obtient le ralliement du roi de Macédoine et d'une partie de la Thrace. En -499, Milet et les citées ioniennes se soulèvent contre l'autorité perse. Elles appellent à l'aide les cités de Grèce. Mais seules Athènes et Érétrie envoient quelques navires en renfort. Darius ne tarde pas à réagir. Ephèse est prise en -497, Milet est détruite en -494. Darius décide ensuite d'obtenir la soumission des cités de Grèce. Son général Mardonios envahit la Thrace en -492. Pour punir Athènes de son soutien aux Ioniens, les Perses débarquent à Marathon en -490 où ils sont écrasés

par les hoplites athéniens. Darius meurt alors qu'il préparait une autre expédition.

Son fils Xerxès reprend le flambeau et attaque conjointement par terre et par mer en -480. De nombreuses cités grecques choisissent la neutralité alors qu'Athènes, Sparte et Corinthe mènent la guerre. La défense du défilé des Thermopyles par le roi spartiate Léonidas permet de ralentir Xerxès mais son sacrifice ne sauve pas Athènes. La ville est occupée alors que sa population et sa flotte se réfugient sur l'île de Salamine. Les trirèmes athéniennes sont alors rejointes par celles de ses alliés. Une manœuvre audacieuse du stratège athénien Thémistocle offre aux Grecs une victoire navale aussi inespérée que complète sur la flotte perse. L'automne étant bien avancé, Xerxès décide de rentrer en Perse tout en laissant en Thessalie une puissante armée sous les ordres de Mardonios. Celui-ci sera défait à Platées au printemps -479 par les troupes coalisées menées par Sparte. Au même moment, la flotte grecque détruit une flotte perse au cap Mycale, non loin de Milet. Dans la foulée, les cités ioniennes sont libérées, les dernières garnisons perses en Grèce capitulent alors que le pont du Bosphore est détruit. Les Perses abandonnent désormais toute ambition sur la Grèce.

Vous voulez en savoir plus :

Peter Green, *Les Guerres médiques : 499-449 av. J.-C.*, Texto, 2012

Cuisine et musique :

liviaaugustae.eclablog.fr/la-cuisine-grecque-antique-a125949848

www.kerylos.fr

Auteur : Yasushi Nakaguro

Testeurs : Yasushi Shikauchi, Satoshi Haneda, Nao Kawamura, Hiroyuki Yamada, Florent Coupeau, Guillaume Sandance

Consultant historique : Jean-Philippe Gury

Traduction française : Rodolphe Duhil

Correcteurs : Nicolas Dumont, Guillaume Sandance

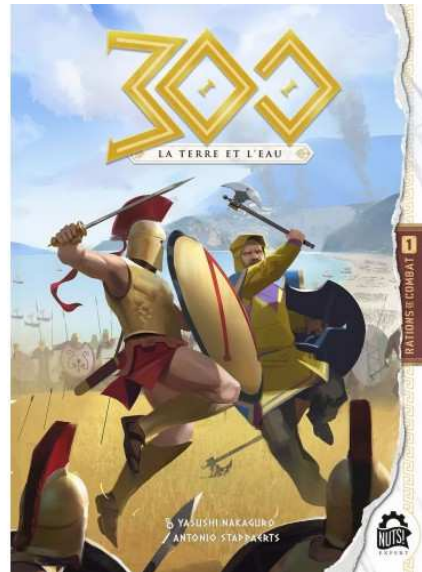
Illustration de couverture : Antonio Stappaerts

Graphismes : Nicolas Roblin

Mise en page : Julia Brétéché

© 2018 Bonsai Games & © 2020 Nuts! Publishing





ERRATA

Le paragraphe 4.5 des règles FR devrait être ainsi rédigé:

"Si les Grecs contrôlent trois cités (Athenai, Sparta et Korinthos) et les Perses deux (Abydos et Ephesos), avancez le marqueur de score d'1 case en faveur des Grecs. Cependant, si les Perses contrôlaient Athenai, les Grecs occuperaient 2 cités et les Perses 3 (Athenai est une cité majeure) et le marqueur serait avancé de 3 cases en faveur des Perses."