



EPÍREIA

THE HELLENIC HEGEMONY

LIVRET DE RÈGLES

S O M M A I R E



CONTENU <i>de la</i> BOÎTE	03
PRÉLUDE <i>à la</i> GUERRE	04
GLOSSAIRE	06
MISE <i>en</i> PLACE	07
ANATOMIE <i>de la</i> CARTE	12
PLATEAU JOUEUR	13
PRÉSENTATION <i>des</i> SCÉNARIOS	14
DÉROULEMENT <i>de la</i> PARTIE	16
<i>La</i> GRANDE BATAILLE	28
MODE SOLO	31
RÈGLES <i>de</i> PLACEMENT <i>des</i> JETONS MILITAIRES	36
COMPÉTENCES <i>des</i> ADMINISTRATEURS	39
CAPACITÉS <i>des</i> FIGURES INFLUENTES	40
EFFETS <i>des</i> BÂTIMENTS CITÉ	42

CONTENU *de la* BOÎTE

1 PLATEAU CARTE DE LA GRÈCE

2 PLATEAUX CHAMP DE BATAILLE

6 PLATEAUX JOUEUR

ATHÈNES - SPARTE - CORINTHE - DELPHES - ÉLIS - LARISSA

8 CARTES ADMINISTRATEUR

POLÉMARQUE - ARCHONTE - PRÊTRESSE - FINANCIER
MARCHANDE - ARCHITECTE - DIPLOMATE - ORATEUR

36 CARTES FIGURE INFLUENTE

6 PAR CITÉ-ÉTAT

52 JETONS MILITAIRES

14 HOPLITES NIV. 1 - 14 HOPLITES NIV. 2
6 TRIÈRES NIV. 1 - 6 TRIÈRES NIV. 2
6 CAVALERIE NIV. 1 - 6 CAVALERIE NIV. 2

60 JETONS BÂTIMENTS

18 CUBES RESSOURCES

6 CUBES BLÉ - 6 CUBES BOIS - 6 CUBES CUIVRE

30 JETONS CITÉ

5 PAR CITÉ-ÉTAT

9 JETONS BRIGANDS

20 CARTES SCÉNARIO

4 CARTES ACTE I - 4 CARTES ACTE II - 4 CARTES ACTE III - 8 CARTES SOLO

24 CARTES AUGURE

2 PARAVENTS

4 CARTES D'AIDE

2 DÉS 12 FACES

PRÉLUDE à la GUERRE



Dans Epireia, les joueurs sont transportés dans la vibrante et tumultueuse période qui précède la guerre du Péloponnèse. Chaque joueur incarne le leader d'une puissante cité-état grecque, naviguant à travers des alliances complexes et des rivalités ancestrales.




Les joueurs doivent gérer la diplomatie, les conflits et les crises internes, telles que des épidémies et des catastrophes naturelles, qui menacent de déstabiliser leurs cités. Le jeu se déroule sur la carte de la région, où les mers et les terres de la Grèce antique servent de terrain à cette lutte épique pour la suprématie.

À travers des phases de jeu stratégiques et tactiques, chacun cherche à maximiser son influence, à forger des alliances ou à planifier des trahisons, le tout dans le but de dominer la Grèce classique.

BUT du JEU

Epireia est un jeu de gestion et de stratégie dont le dénouement aboutit à l'affrontement des armées des joueurs. Chacun des joueurs prend en charge la gestion d'une Cité, qu'il devra développer au cours de la partie pour la mener à la victoire finale.

Un tour de jeu se déroule en 3 phases : phase de développement, phase de diplomatie et phase de résolution.

Durant la phase de développement, les joueurs utiliseront leurs ressources (Blé , Bois , Cuivre ) pour réaliser leurs actions, comme la construction de bâtiments, la création d'unité militaire ou la participation à la trésorerie de leur ligue. Cette phase permet aux joueurs de développer le type de cité (religieuse, guerrière,...) qui orientera leur stratégie.

La phase de diplomatie prend place sur la carte et voit les Figures Influentes de chaque joueur se déplacer vers les autres régions et empires en vue d'assurer des partenariats commerciaux, des alliances militaires ou de provoquer des escarmouches. Cette phase permet aux joueurs d'étendre leur influence sur les autres cités et les empires.

OBTENIR la VICTOIRE

Une partie d'Epireia est guidée par les 3 scénarios qui découpent le jeu en 3 actes. Le 3^e acte déclenche la fin de partie. Lorsqu'un joueur remplit les objectifs de ce dernier acte, les joueurs achèvent le tour en cours, puis passent à l'affrontement final.

Au cours de la partie, les joueurs cumulent des unités militaires qu'ils pourront placer sur le champ de bataille lors de l'affrontement final. Le champ de bataille se découpe en 3 fronts, le joueur ou la ligue qui remportent le plus de front durant l'affrontement gagne la partie.



GLOSSAIRE

LIGUE

Une ligue est une alliance formée entre plusieurs cités-états grecques dans le but de se défendre mutuellement contre des ennemis communs ou d'atteindre des objectifs militaires et politiques communs. Ces ligues permettaient aux cités-états de combiner leurs ressources et leurs forces militaires pour une efficacité accrue. Les joueurs d'une même ligue coopèrent tout au long de la partie.

CITÉ

Les 6 Cités d'Epireia peuvent être jouées par les joueurs, chacune d'entre elles ayant ses propres Figures Influentes.

CITÉ NEUTRE

Les Cités neutres sont les Cités non-jouées et qui peuvent être intégrées à une Ligue durant une partie.

TERRITOIRE

Les Territoires sont des régions qui peuvent être occupées par une Cité via le déplacement de l'une de ses Figures Influentes. La case du Territoire contrôlé est marquée par un jeton Cité.

BRIGANDS



Certains scénarios nécessitent de placer des jetons Brigands sur des Territoires spécifiques. Le placement de ces jetons retire tout jeton Cité précédemment placé.

PRESTIGE



Le Prestige est la jauge de popularité de votre Administrateur au sein de la Cité. Plus le joueur cultive son Prestige, plus il reçoit de ressources et des actions bonus.

EMPIRE

Il y a 6 cases Empires sur la carte, placées sur la bordure : Perse, Phénicie, Égypte, Carthage, Syracuse et Macédoine. Leurs gains en cas de négociation réussie sont également indiqués sur la carte.

+1 Blé	Territoire et Empire maritime	Hoplites Niv. 1	Trières Niv. 2
+1 Bois	Gain jeton Hoplites Niv. 1	Hoplites Niv. 2	Cavalerie Niv. 1
+1 Cuivre	Gain jeton Trières Niv. 1	Trières Niv. 1	Cavalerie Niv. 2

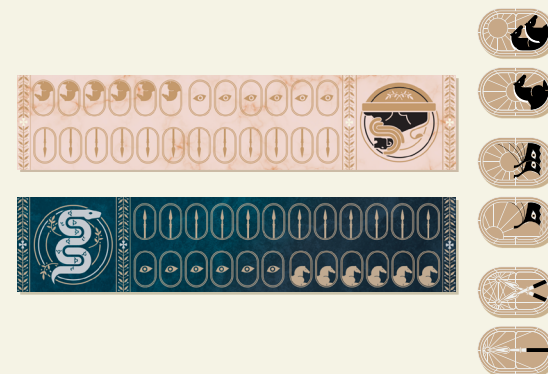
MISE *en* PLACE

I. CARTE DE LA GRÈCE & CHAMP DE BATAILLE

Commencez par placer le plateau de la carte de la Grèce au centre de la zone de jeu.

Placez les 2 plateaux Champ de bataille, face réserve visible, l'un en face de l'autre, sur le côté de la carte.

Placez également près des plateaux Champ de bataille, les 6 pioches de jetons militaires, face visible, regroupées en fonction du type d'unité et du niveau : Hoplites Niv. 1, Hoplites Niv. 2, Trières Niv. 1, Trières Niv. 2, Cavalerie Niv. 1 & Cavalerie Niv. 2.



II. SÉLECTION DES CITÉS ET LIGUES



ATHÈNES



SPARTE



CORINTHE



DELPHES



LARISSA



ÉLIS

Pour 2 joueurs : les joueurs déterminent qui représentera la ligue de Délos et qui représentera la ligue du Péloponnèse.

Le joueur de la ligue de Délos commence, et choisit 1 Cité parmi les 6 Cités disponibles. C'est ensuite au tour du joueur de la ligue du Péloponnèse de choisir sa Cité.

Pour 3 joueurs : la répartition doit être de 2 joueurs pour la ligue de Délos et 1 joueur pour la ligue du Péloponnèse.

Un des joueurs de la ligue de Délos commence et choisit 1 Cité. C'est ensuite à la ligue du Péloponnèse d'en choisir une, puis au second joueur de la ligue de Délos de choisir sa Cité.

Pour 4 joueurs : la répartition doit être de 2 joueurs pour la ligue de Délos et 2 joueurs pour la ligue du Péloponnèse.

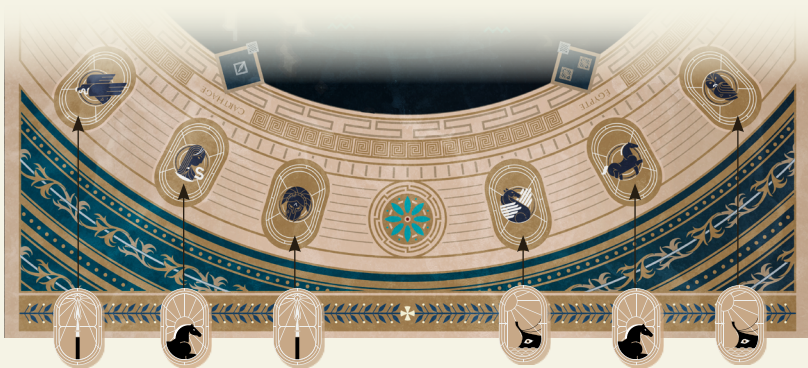
Un des joueurs de la ligue de Délos commence et choisit 1 Cité. C'est ensuite aux joueurs de la ligue du Péloponnèse d'en choisir 2, puis au second joueur de la ligue de Délos de choisir sa Cité.

Distribuez ensuite les plateaux Cité de chaque joueur, ainsi que les 3 jetons Figure Influente de la couleur de la cité, 3 cubes Ressources (Blé, Bois et Cuivre), les 5 jetons Cité et 1 dé 12 faces à chaque ligue.

Note : si un joueur choisit la Cité d'Athènes, il doit obligatoirement appartenir à la ligue de Délos. Si un joueur choisit la Cité de Sparte, il doit obligatoirement appartenir à la ligue du Péloponnèse.

III. PLACEMENT DES JETONS MILITAIRES DES CITÉS NEUTRES

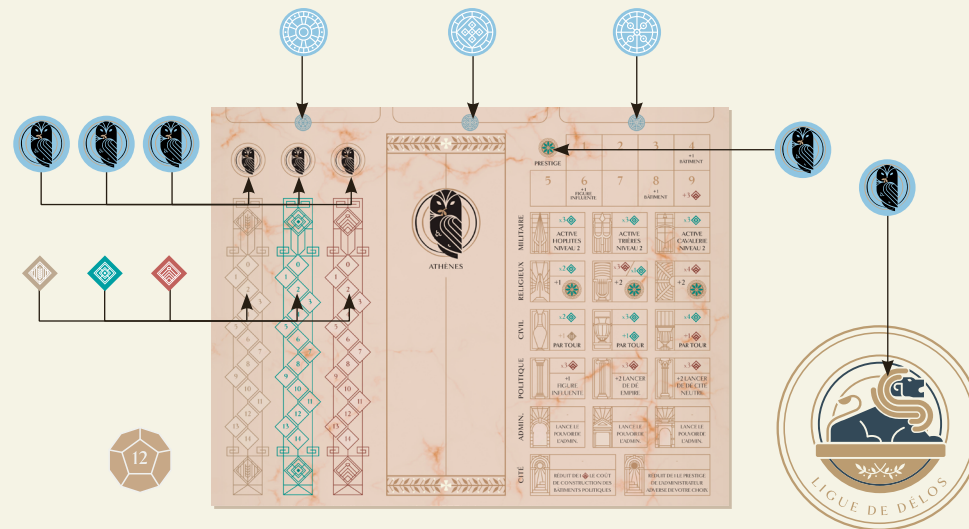
Les Cités qui ne sont pas jouées, sont appelées Cités neutres et pourront être intégrées à une ligue au cours de la partie. Sur le plateau de la Grèce, placez sur les emplacements des Cités neutres une tuile militaire. Celles-ci doivent être tirées au hasard depuis les piles correspondantes :



Il n'est pas nécessaire de placer un jeton militaire sur les emplacements des Cités jouées.

CITÉ NEUTRE	Athènes	Sparte	Corinthe	Delphes	Élis	Larissa
TUILE MILITAIRE À RÉSERVER	1 jeton Trières Niv. 1	1 jeton Hoplites Niv. 1	1 jeton Trières Niv. 1	1 jeton Cavalerie Niv. 1	1 jeton Hoplites Niv. 1	1 jeton Cavalerie Niv. 1

IV. PLACEMENT DES JETONS RESSOURCES & CITÉ



Sur chaque plateau joueur, placez un jeton Cité sur l'icône de la jauge de Prestige, symbolisant le niveau 0. Les joueurs commencent sans Prestige.

Placez également votre réserve de 3 jetons Cité.

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes : 2 de Blé, 2 de Bois et 2 de Cuivre, placez les cubes Ressources en conséquence.

Pour 3 joueurs : le joueur étant seul dans la ligue du Péloponnèse, commence avec 3 de Blé, 3 de Bois et 3 de Cuivre.

Ajoutez un jeton Cité sur la zone ligue à laquelle chacun des joueurs appartient, ainsi que les cubes Ressources de la ligue. Chaque ligue commence avec 0 ressource de Blé, de Bois et de Cuivre.



Mélangez et placez les cartes Scénarios face cachée en 3 paquets distincts, en fonction de l'Acte (Acte I, Acte II et Acte III).

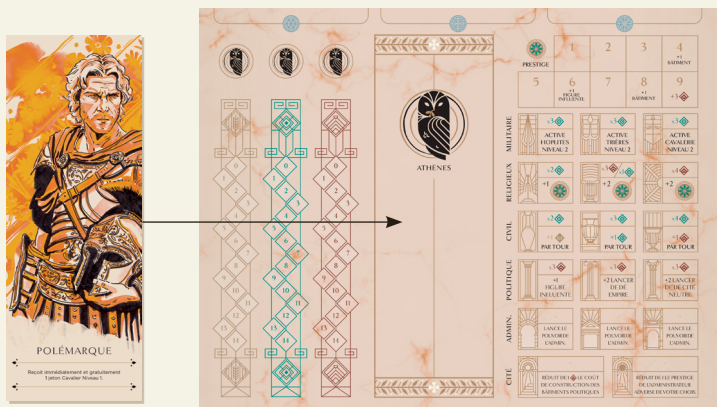
V. SÉLECTION DES ADMINISTRATEURS

Les Administrateurs sont les personnages en charge de la Cité que les joueurs vont incarner. Chaque Administrateur a une compétence unique. Les Administrateurs seront utilisés durant toute la partie et ne pourront pas être changés.

Pour 2 joueurs : le joueur de la ligue de Délos commence, et choisit une carte Administrateur parmi les 8 cartes disponibles et place la carte sur son plateau joueur. C'est ensuite au tour du joueur de la ligue du Péloponnèse de choisir une carte Administrateur.

Pour 3 joueurs : l'un des joueurs de la ligue de Délos commence et choisit une carte Administrateur. C'est ensuite au joueur de la ligue du Péloponnèse d'en choisir une, puis au second joueur de la ligue de Délos de choisir son Administrateur.

Pour 4 joueurs : l'un des joueurs de la ligue de Délos commence et choisit une carte Administrateur. C'est ensuite aux joueurs de la ligue du Péloponnèse d'en choisir 2, puis au second joueur de la ligue de Délos de choisir son Administrateur.

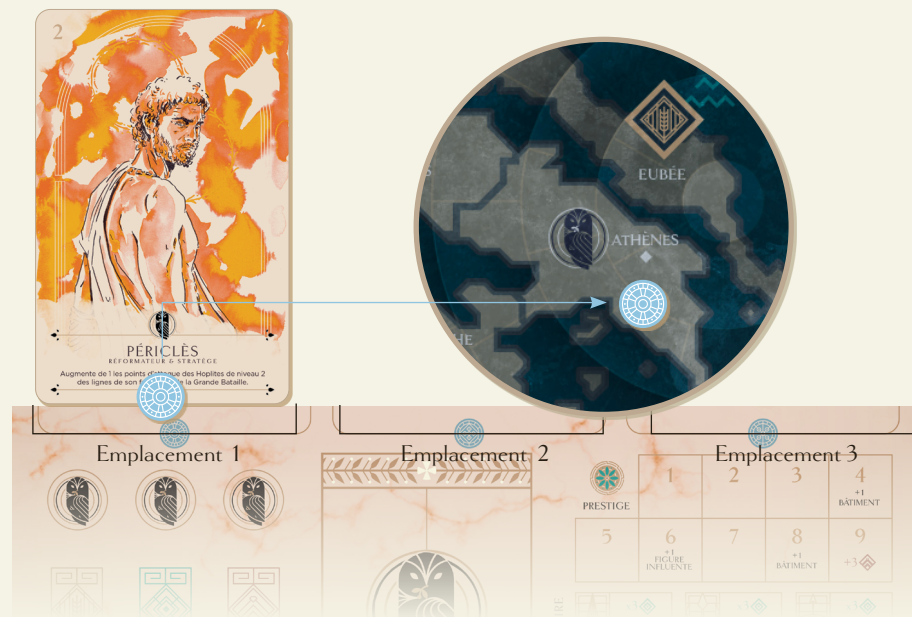


VI. SÉLECTION DE LA FIGURE INFLUENTE DE DÉPART

Distribuez à chaque joueur les 6 cartes Figure Influence correspondantes à leur Cité.

Chaque joueur choisit secrètement 1 Figure Influence. Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes sont révélées et placées sur le premier emplacement de chaque plateau joueur. Le jeton de la Figure Influence est placé sur la case de sa Cité.

Les joueurs peuvent consulter les cartes Figures Influences des autres Cités avant de faire leur choix.



La mise en place est achevée, la partie peut débuter.

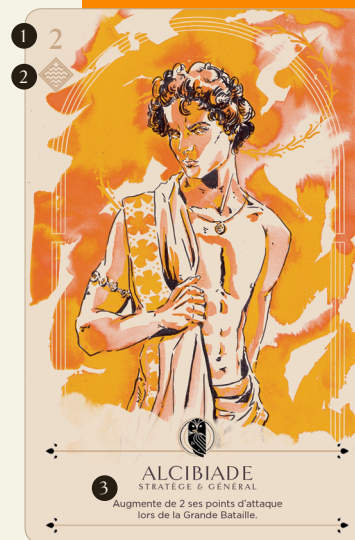


FIGURE INFLUENTE

Les Figures Influences sont les personnalités d'une Cité que le joueur envoie sur la carte.

Celles-ci possèdent une puissance d'attaque **1** (de 1 à 4), qui sert en cas de conflits et lors de la Grande Bataille en fin de partie.

L'icône Mer **2** marque les Figures Influences qui ont la capacité de se rendre sur des Territoires et Empires maritimes.

Les Figures Influences ont une capacité **3** qui est activée dès que la carte est en jeu sur le plateau joueur (voir Capacités des Figures Influences p. 40).

Quand le joueur acquiert une nouvelle carte Figure Influence durant la partie, il doit la placer sur un des emplacements de son plateau joueur et placer le jeton sur la carte de la Grèce. Il pourra la déplacer dans le même tour.

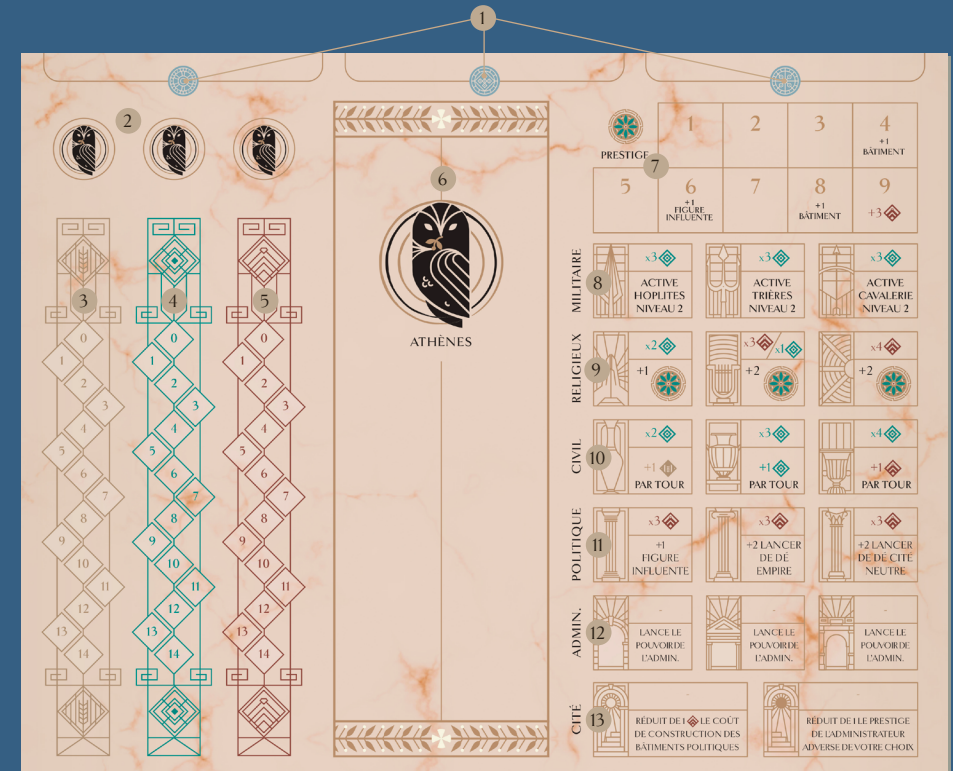
Il n'est pas possible de changer une Figure Influence au cours de la partie.

ANATOMIE de la CARTE



- 1 Emplacement de la ligue de Délos. 2 Compteur de Ressources de la ligue de Délos. 3 Emplacement de la ligue du Péloponnèse. 4 Compteur de Ressources de la ligue du Péloponnèse. 5 Zone des Cités. 6 Territoires Terrestres (6). 7 Territoires Maritimes (3). 8 Empires et leur gains (6). 9 Emplacements des jetons Militaires des Cités neutres.

PLATEAU JOUEUR



- 1 Emplacement des Figures Influentes de la Cité. 2 Réserve des jetons Cité pour marquer un Territoire soumis. 3 Jauge de Blé. 4 Jauge de Bois. 5 Jauge de Cuivre. 6 Emplacement de la carte Administrateur. 7 Jauge de Prestige.

Les bâtiments Militaires 8 permettent aux joueurs de produire des unités Militaire de niveau 2 (Hoplites, Trières & Cavalerie).

Les bâtiments Religieux 9 permettent au joueur d'augmenter son Prestige.

Les bâtiments Civils 10 permettent de collecter 1 Ressource supplémentaire lors de la phase de résolution (Blé, Bois et Cuivre).

Les bâtiments Politiques 11 ont différents effets. Le premier permet au joueur d'obtenir une nouvelle Figure Influente. Le second ajoute 2 au résultat d'un lancer de dé pour négocier avec un Empire. Et le dernier ajoute 2 au résultat d'un lancer de dé pour intégrer une Cité neutre.

Les bâtiments Administrateur 12 permettent tous au joueur d'utiliser la capacité de l'Administrateur, limitant ainsi l'utilisation de ce pouvoir à 3 fois par partie.

Les deux bâtiments Cité 13 permettent de lancer deux effets différents, propre à chaque Cité (voir p. 42).

PRÉSENTATION des SCÉNARIOS

1 ACTE III

LES GUERRES SACRÉES

« Le Dieu, dont l'oracle est à Delphes, ne parle pas, ne dissimule pas : il signifie. »

Héraclite, Fragments, 54

Le sanctuaire de Delphes ² est le centre et le symbole de l'unité du monde grec. On y honore le dieu Apollon, et on y consulte l'oracle, la Pythie, pour obtenir conseils et prédictions. Chaque cité y dépose des offrandes inestimables et des tributs en reconnaissance de la protection divine. Ces offrandes sont également symboles de puissance et de richesse.

Le sanctuaire est administré par un conseil réunissant 12 peuples et cités qui entourent le lieu sacré. Mais Athènes, dans sa volonté hégémonique, cherche à contrôler le sanctuaire. La cité, occupant militairement la région, parvient à écarter le conseil pour livrer l'administration du sanctuaire à ses alliés Phocidiens. Ce sont désormais eux qui contrôlent l'accès à la Pythie et à ses précieuses prédictions.

Intolérable pour les spartiates, qui envoient une armée sur Delphes pour rétablir la cité dans son état antérieur.

Une guerre sacrée éclate... qui en sortira vainqueur ?



Les tensions entre les cités ont atteint un tel point de rupture que la guerre semble désormais inévitable, menaçant de bouleverser l'équilibre fragile de la Grèce.


5 CONTRAINTES

Chaque ligue perd 2 jetons Hoplites déjà en réserve.

3 OBJECTIF DE LA LIGUE

Être la première ligue à posséder au minimum 14 jetons militaires en réserve.

GAIN

4  La première ligue à remplir les conditions reçoit immédiatement un jeton Trières Niveau 2 à placer sur sa réserve champ de bataille.

Avant de débiter votre première partie, il est important de comprendre l'importance des scénarios.

FONCTIONNEMENT DES SCÉNARIOS

Les scénarios rythment la partie et sont divisés en 3 Actes qu'il faudra compléter pendant la partie.

- L'Acte I représente l'exposition et la progression : les Cités vont se développer et choisir leur stratégie.
- L'Acte II représente le dilemme : un drame se produit qui bouleverse la Grèce.
- L'Acte III représente le dénouement malheureux : une augmentation des tensions qui mène à la Grande Bataille.

SÉLECTION DES SCÉNARIOS

Au début de la partie, le scénario de l'Acte I est pioché au hasard. Lorsqu'un scénario est achevé par un joueur, le scénario de l'Acte suivant est pioché au hasard au début du tour suivant.

ANATOMIE DES SCÉNARIOS

Les cartes Scénario sont marquées du numéro de l'Acte auquel elles appartiennent ¹.

Un scénario est constitué d'une histoire ² qui doit être lue à voix haute lors de sa sélection.

Un objectif à remplir ³ : le premier joueur à remplir l'objectif remporte la récompense immédiatement.

Un gain ⁴ : qui détermine la récompense

remportée par le joueur qui réussit l'objectif.

Des contraintes ⁵ : qui déterminent les changements à appliquer dans la partie.

GAIN D'UN SCÉNARIO

Le premier joueur à réussir l'objectif du scénario remporte immédiatement la récompense indiquée dans le scénario. Un seul joueur peut remporter la récompense du scénario en cours.

Les gains de tous les scénarios sont des jetons Militaires qui doivent être placés dans la réserve du plateau Champ de Bataille de la ligue du joueur.

ANNULATION D'UN SCÉNARIO

Les scénarios du mode multijoueur ne sont pas limités en nombre de tours, mais ils peuvent être annulés en fonction de la progression des joueurs.

- Les scénarios de l'Acte I sont annulés dès qu'un joueur construit 7 bâtiments.
- Ceux de l'Acte II sont annulés dès qu'un joueur en construit 12.
- Enfin, les scénarios de l'Acte III sont annulés dès qu'un joueur atteint 17 bâtiments.

Lorsqu'un scénario est annulé, la carte est défaussée. Le prochain Acte est alors révélé au début du tour suivant. Cependant, si un scénario de l'Acte III est annulé, la Grande Bataille se déclenche immédiatement.

Toute récompense associée à un scénario annulé est définitivement perdue.

DON À LA LIGUE

Pour les objectifs nécessitant des dons à la ligue, les dons effectués avant l'Acte en cours sont pris en compte. Référez-vous au compteur sur le plateau de la carte pour comptabiliser l'objectif.



DÉROULEMENT *de la* PARTIE

Une partie se déroule au tour par tour. Chaque tour est composé de 3 phases.
Lors d'une phase, les joueurs des deux ligues vont effectuer leurs actions les uns après les autres.

OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est de remporter la Grande Bataille entre les deux ligues qui aura lieu à la fin de la partie. Les joueurs vont développer leur cité dans le but de fournir les unités militaires nécessaires à une victoire sur le champ de bataille. La Grande Bataille se déclenche lorsque le 3^e scénario est achevé.



LANCEMENT DE LA PARTIE

Sélectionnez au hasard une carte Scénario de l'Acte 1, et placez-la face visible de l'ensemble des joueurs. Lisez à voix haute l'histoire du scénario, l'objectif à remplir, la récompense, et les contraintes (si présentes).

1. PHASE DE DÉVELOPPEMENT

La phase de développement permet aux joueurs d'utiliser leurs ressources pour augmenter l'influence de leur Cité.

Le joueur de la ligue de Délos commence, et choisit 2 actions parmi les 3 actions disponibles. C'est ensuite au tour du joueur de la ligue du Péloponnèse d'effectuer 2 actions.

À 3 joueurs, les deux joueurs de la ligue de Délos commencent, l'un après l'autre, puis c'est au tour du joueur de la ligue du Péloponnèse. Le joueur de la ligue du Péloponnèse bénéficie de 3 actions au lieu de 2.

À 4 joueurs, les deux joueurs de la ligue de Délos commencent, l'un après l'autre, puis c'est au tour des joueurs de la ligue du Péloponnèse.




Note : un joueur peut choisir de réaliser deux fois la même action.

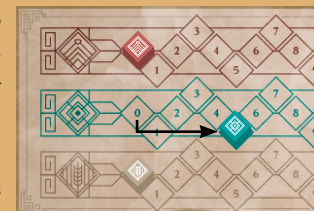
Trois actions sont possibles :

1. DON *de* RESSOURCES
2. CONSTRUIRE *un* BÂTIMENT
3. PRODUIRE *de* l'ARMÉE

1. DON *de* RESSOURCES



Le joueur peut donner entre 2 et 8 unités d'une même ressource (Blé , Bois  ou Cuivre ) à sa Ligue. Cela lui permet de gagner 1 de Prestige. Les ressources et le point de Prestige sont mis à jour immédiatement sur le plateau joueur et sur la jauge de la Ligue sur la carte.



Note : il n'est pas possible d'offrir 2 types de ressources différentes lors d'un don, il vous faudra utiliser une 2^e action.

2. CONSTRUIRE *un* BÂTIMENT



Le joueur peut utiliser ses ressources pour construire un bâtiment de son plateau joueur. Il n'y a pas d'ordre dans la construction des bâtiments. Tous les bâtiments peuvent être construits indépendamment. Lors de la construction d'un bâtiment, le coût en ressources est immédiatement mis à jour sur le plateau joueur, et un jeton Bâtiment est ajouté sur son emplacement.



À 3 joueurs, les joueurs de la ligue de Délos ne peuvent pas construire le bâtiment Politiques permettant d'ajouter une Figure Influente. Le nombre maximum de Figures Influentes de la ligue de Délos est donc de 4. Le joueur de la ligue du Péloponnèse peut construire tous les bâtiments Politiques de son plateau.

Note : l'action permet de construire un seul bâtiment à la fois (hors bonus ou compétence). Un bâtiment ne peut être construit qu'une seule fois lors de la partie.



3. PRODUIRE DE L'ARMÉE



Le joueur peut utiliser ses ressources pour produire des jetons Militaires. Lors de la production d'un jeton Militaire, le coût en ressources est mis à jour immédiatement, et le jeton doit être placé sur la réserve du plateau Champ de bataille.

Note : l'action permet de produire un seul jeton à la fois. Le nombre total de jetons Hoplites, Trières et Cavalerie est limité. L'action devient alors impossible lorsque les pioches sont épuisées ou que le joueur a atteint le maximum d'unités sur les emplacements de sa réserve.

JETON MILITAIRE	COÛT
Hoplites Niv. 1	2
Hoplites Niv. 2	3
Trières Niv. 1	2
Trières Niv. 2	3
Cavalerie Niv. 1	2
Cavalerie Niv. 2	3

BONUS LIÉ *au* PRESTIGE

Lors de la phase de développement, il est possible de remporter des bonus liés au niveau de Prestige de l'Administrateur. Lorsqu'un bonus est atteint, le gain associé prend immédiatement effet.

Exemple : lors d'un don, l'Administrateur de la cité d'Athènes remporte 1 point de Prestige supplémentaire pour atteindre 4 points, et la possibilité de construire un bâtiment supplémentaire. Il décide alors de payer et construire un bâtiment Civil sans utiliser sa 2^{ème} action.

Note : le bonus doit être utilisé immédiatement. Si le joueur n'a pas les ressources pour utiliser un bonus, ou ne souhaite pas le faire, le bonus est perdu.



2. PHASE DE DIPLOMATIE

La phase de diplomatie permet de déplacer les Figures Influentes sur la carte de la Grèce.

Le joueur de la ligue de Délos commence, et déplace ses Figures Influentes parmi les 3 types de déplacement disponibles. C'est ensuite au tour du joueur de la ligue du Péloponnèse d'effectuer le déplacement de ses Figures Influentes.

Trois types de déplacement sont possibles :

1. DÉPLACEMENT *vers un* EMPIRE
2. DÉPLACEMENT *vers un* TERRITOIRE
3. DÉPLACEMENT *vers une* CITÉ NEUTRE

À 3 joueurs, le nombre maximum de Figures Influentes pour les joueurs de la ligue de Délos est de 4. Le joueur de la ligue du Péloponnèse peut acquérir ses 3 figures influentes. Les joueurs de la ligue de Délos déplacent l'un après l'autre leurs Figures Influentes, puis c'est au tour du joueur de la ligue du Péloponnèse.

À 4 joueurs, les joueurs de la ligue de Délos déplacent l'un après l'autre leurs Figures Influentes, puis c'est au tour des joueurs de la ligue du Péloponnèse.

Note : il n'est pas obligatoire de déplacer une Figure Influente.

1. DÉPLACEMENT *vers un* EMPIRE



Le joueur peut déplacer une Figure Influente vers une case Empire dans le cadre d'un échange afin de recevoir les ressources que l'Empire propose. Le déplacement se fait immédiatement. Le joueur ne peut envoyer qu'une seule Figure Influente de sa Cité vers le même Empire. Il est possible d'envoyer plusieurs Figures Influentes vers des Empires différents.



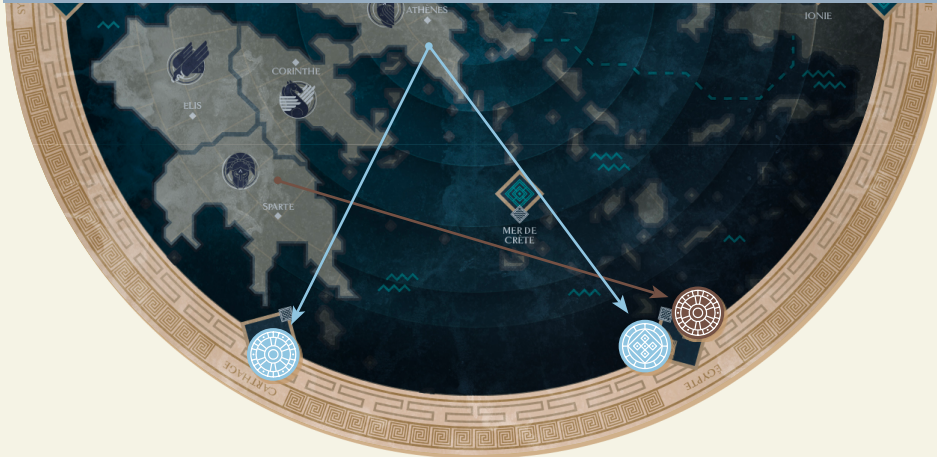
Certains Empires sont uniquement accessibles par mer, dans ce cas, seules les Figures Influentes possédant cette capacité peuvent être déplacées vers ces Empires. Une icône Mer est affichée sur les Empires, ainsi que les cartes Figures Influentes possédant cette capacité.

La résolution et les gains des Empires sont effectués lors de la phase de résolution.

Pour 3 et 4 joueurs :

Les joueurs d'une même ligue ne peuvent envoyer qu'une seule Figure Influente par Empire.

Note : deux Cités adverses peuvent se rendre sur le même Empire. Dans ce cas les chances de réussite des négociations diminueront lors de la phase de résolution.



2. DÉPLACEMENT vers un TERRITOIRE



Le joueur peut déplacer une Figure Influente vers une case Territoire afin de le soumettre et de récupérer sa ressource. Le déplacement se fait immédiatement. Le joueur peut envoyer plusieurs Figures Influentes vers le même Territoire ou vers des Territoires différents.



Certains Territoires ne sont accessibles que par mer, seules les Figures Influentes possédant cette capacité peuvent être déplacées vers ces Territoires. Une icône Mer est affichée sur les Territoires, et les cartes Figures Influentes possédant cette capacité.

La résolution et les gains des Territoires sont effectués lors de la phase de résolution.

Pour 3 et 4 joueurs

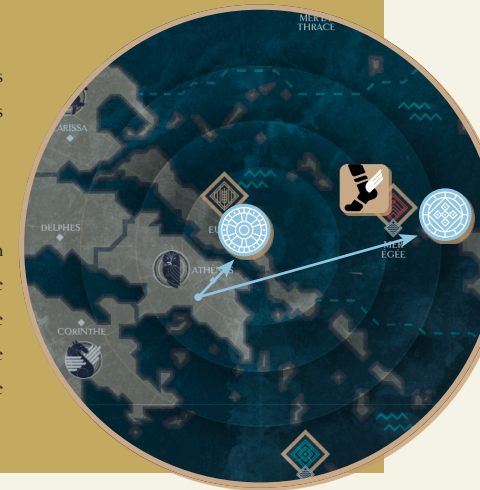
Les Cités d'une même ligue peuvent envoyer plusieurs Figures Influentes sur le même Territoire.

Note : les Figures Influentes de deux Cités adverses peuvent se rendre sur le même Territoire, dans ce cas un conflit aura lieu lors de la phase de résolution.

Territoire contrôlé par un jeton Brigands



Certains scénarios provoquent l'apparition de Brigands sur des Territoires. Il est possible de déplacer une Figure Influente vers le territoire contrôlé, cependant, la résolution du conflit avec le jeton Brigands devra être effectuée lors de la phase de résolution.



3. DÉPLACEMENT vers une CITÉ NEUTRE



Le joueur peut déplacer une Figure Influente vers une Cité neutre (c'est-à-dire une Cité non jouée), pour l'intégrer à sa ligue et profiter de son appui militaire. Le déplacement se fait immédiatement. Le joueur ne peut envoyer qu'une seule Figure Influente de sa Cité vers la même Cité neutre. Il est possible d'envoyer plusieurs Figures Influentes vers des Cités neutres différentes.

La résolution et les gains des Cités neutres sont effectués lors de la phase de résolution.

Pour 3 et 4 joueurs :

Les joueurs d'une même ligue ne peuvent envoyer qu'une seule Figure Influente par Cité neutre.

Note : une Figure Influente d'une Cité adverse peut se rendre sur la même Cité neutre, dans ce cas, un conflit aura lieu lors de la phase de résolution.



3. PHASE DE RÉOLUTION

La phase de résolution permet de résoudre les mouvements de la phase de diplomatie, et de produire les ressources de chaque joueur.

Quatre actions sont à réaliser dans l'ordre suivant :

1. **RÉSOLUTION** *des* **NÉGOCIATIONS** *avec les* **EMPIRES**
2. **RÉSOLUTION** *des* **CONFLITS** *et* **COLLECTE** *depuis les* **TERRITOIRES**
3. **RÉSOLUTION** *de* **L'INTÉGRATION** *des* **CITÉS NEUTRES**
4. **COLLECTE** *des* **RESSOURCES** *des* **CITÉS**

1. RÉSOLUTION *des* NÉGOCIATIONS *avec les* EMPIRES



Le joueur de la ligue de Délos commence la résolution des Empires. S'il possède une Figure Influente sur l'une des cases Empire, il lance son dé 12 faces pour déterminer si l'Empire consent à sa demande. Si le résultat du lancer est égal ou supérieur au nombre demandé par l'Empire, le joueur reçoit les gains indiqués sur la carte de la Grèce. Autrement, il ne reçoit rien.

EMPIRE	1 Figure Influente	2 Figures Influentes
Perse	7 ou +	9 ou +
Phénicie	5 ou +	7 ou +
Égypte	5 ou +	7 ou +
Carthage	5 ou +	7 ou +
Syracuse	7 ou +	9 ou +
Macédoine	5 ou +	7 ou +

Quel que soit le résultat, la Figure Influente retourne dans sa cité après la négociation.

Chaque Empire possède un chiffre spécifique à atteindre pour réussir la négociation, *voir tableau ci-contre*.

Si deux Figures Influentes se trouvent sur des Empires, chaque joueur devra lancer son dé pour négocier avec l'Empire. Dans ce cas, les chances de réussite au lancer de

dé sont réduites, et le résultat minimum à atteindre augmente de 2 pour chaque joueur.

Note : certaines Figures Influentes possèdent la capacité d'augmenter le résultat d'un dé d'une valeur bonus, dans ce cas il faut l'additionner au résultat obtenu.

Exemple : les Figures Influentes de deux joueurs se trouvent sur la case Empire Perse. L'une est Héliodore de Larissa et la seconde est Thémistocle d'Athènes. Un résultat de 7 ou + est normalement nécessaire pour gagner les faveurs de la Perse. Mais comme deux Figures Influentes sont présentes sur la case, le résultat demandé augmente de 2 et un lancé 9 ou + est nécessaire, sauf pour Héliodore, dont la capacité d'ajouter 2 au résultat d'un lancer de dé avec les Empires annule la contrainte.

Si plusieurs Empires sont visités, respecter l'ordre de résolution suivant : Perse, Phénicie, Égypte, Carthage, Syracuse, Macédoine.

2. RÉSOLUTION *des* CONFLITS *et* COLLECTE *depuis les* TERRITOIRES



CONFLITS AVEC LES AUTRES FIGURES INFLUENTES

Si des Figures Influentes de 2 ligues différentes se trouvent sur le même Territoire, un conflit s'engage pour déterminer la ligue qui pourra collecter la ressource du Territoire.

Chaque ligue lance son dé. Au résultat du lancer est ajouté les points d'attaque des Figures Influentes de la ligue présentes sur la case Territoire, la ligue qui obtient le meilleur score reste pour collecter les ressources. La ou les Figures Influentes de l'autre ligue retournent immédiatement dans leur Cité.

Si des Figures Influentes, ayant la capacité d'ajouter au résultat du dé lors de ce type de conflit, sont présentes sur un Territoire, le résultat du lancer de dé est ajusté en fonction du bonus.

Note : plusieurs Figures Influentes peuvent entrer en conflit avec un nombre inférieur de Figures Influentes.

Exemple : Un joueur a placé Clisthène (2) et Thémistocle (3) sur un Territoire et son adversaire y a placé Brasidas (2). Ils lancent leur dé, le premier obtient 4 et le second 5. Le premier joueur fait donc un score de 9 ($4+2+3=9$) et le second de 7 ($5+2=7$). C'est donc le premier joueur qui remporte le Territoire.

En cas d'égalité, aucun joueur ne remporte le Territoire, et les Figures Influentes sont replacées sur la case de leur Cité respective.

Pour 3 et 4 joueurs :

Cumulez les points d'attaque de toutes les Figures Influentes de la ligue présentes sur la case mais ne lancez qu'un seul dé.

CONFLIT AVEC LES BRIGANDS



Si des Figures Influentes se trouvent sur un Territoire occupé par un jeton Brigands, un conflit s'engage pour déterminer si les Figures Influentes peuvent accéder aux ressources du Territoire et déloger les Brigands.

Le joueur possédant les Figures Influentes lance un dé, si le score est égal ou supérieur au résultat nécessaire, les Brigands sont battus, en cas de résultat inférieur les Figures Influentes retournent immédiatement dans leur Cité.

Le résultat nécessaire pour battre les Brigands dépend du cumul des points d'attaque des Figures Influentes présentes sur le Territoire :

- Si le cumul des points d'attaque est de 1 ou 2, le résultat doit être de 7 ou plus.
- Si le cumul des points d'attaque est de 3 ou 4, le résultat doit être de 5 ou plus.
- Si le cumul des points d'attaque est égal ou supérieur à 5, le résultat doit être de 3 ou plus.

Exemple : un joueur a placé Clisthène (2) et Thémistocle (3) sur une case Territoire avec un jeton Brigands présent. Son cumul de points d'attaque est de 5 ($2+3$), il doit donc faire un lancer avec un résultat de 3 ou plus pour battre les Brigands et s'emparer de la ressource du Territoire.

Le joueur qui bat le jeton Brigands augmente alors immédiatement son Prestige de 1.

Pour 3 et 4 joueurs :

Si les Figures Influentes appartiennent à plusieurs cités d'une même ligue, 1 seul lancé est effectué. Un seul joueur de la ligue gagne 1 point de Prestige. Les joueurs se concertent pour décider lequel d'entre eux le reçoit.

COLLECTE DEPUIS LES TERRITOIRES

À la suite des résolutions, le joueur qui remporte le ou les conflits, ou qui est seul présent sur le Territoire, collecte immédiatement la ressource indiquée sur la case du Territoire assujéti, consistant en 1 unité de ressource. Un jeton de la Cité est placé sur le Territoire pour symboliser l'appartenance du Territoire. Attention, cette ressource est collectée uniquement lors de la prise du Territoire.

Note : il n'est pas possible de venir assujettir un Territoire déjà contrôlé par un autre joueur de sa propre ligue.

Un Territoire assujéti peut être repris par un adversaire. Si ce Territoire n'est pas « protégé » par une Figure Influente, le joueur adverse peut s'emparer de celui-ci, en y déplaçant sa Figure Influente, puis en y plaçant son jeton Cité. Le joueur récupère 1 unité de ressource et le précédent propriétaire reprend son jeton Cité sur son plateau joueur.

Pour 3 et 4 joueurs :

Si les Figures Influentes appartiennent à plusieurs cités d'une même ligue, un seul joueur de la ligue gagne l'unité de ressource. Les joueurs se concertent pour décider lequel d'entre eux la reçoit.

LIMITE DE TERRITOIRES

Chaque Cité est limitée à trois Territoires contrôlés simultanément. Un joueur peut continuer à déplacer ses Figures Influentes sur d'autres Territoires, mais il ne recevra pas la ressource associée. Toutefois, s'il vainc un jeton Brigands sur un Territoire non contrôlé, il gagne bien le Prestige correspondant. Si un autre joueur s'empare de l'un de ses Territoires, le joueur perdant récupère alors son jeton Cité et peut l'utiliser pour revendiquer un nouveau Territoire lors d'un déplacement ultérieur.

3. RÉSOLUTION de l'INTÉGRATION des CITÉS NEUTRES



Si plusieurs Figures Influentes se trouvent sur la même case Cité neutre, les joueurs doivent d'abord résoudre ce conflit comme vu dans *Conflits avec les autres Figures Influentes* (p. 23).

Le joueur possédant la Figure Influente lance son dé pour déterminer si la Cité grecque non jouée consent à sa demande. Si le résultat du lancer est égal ou supérieur au nombre demandé par la Cité neutre, le joueur reçoit immédiatement la ou les ressources (*voir tableau ci-dessous*). Le jeton Militaire, assigné à cette Cité, reste placé à son emplacement sur la carte de la Grèce, mais un jeton de la Cité intégrée est placé sur la zone de la ligue à laquelle elle est maintenant intégrée. Si le lancer est inférieur au nombre demandé, le joueur ne reçoit rien.

Quel que soit le résultat, la Figure Influente retourne dans sa Cité après la négociation.

Chaque Cité grecque possède un chiffre spécifique à atteindre pour réussir la négociation.

CITÉ	🎲	GAINS
Athènes	9 ou +	2 Cuivre 🟠 + 1 jeton Trières Niv. 1
Sparte	9 ou +	2 Cuivre 🟠 + 1 jeton Hoplites Niv. 1
Corinthe	7 ou +	1 Cuivre 🟠 + 1 jeton Trières Niv. 1
Delphes	7 ou +	1 Cuivre 🟠 + 1 jeton Cavalerie Niv. 1
Élis	5 ou +	1 Bois 🟢 + 1 jeton Hoplites Niv. 1
Larissa	5 ou +	1 Bois 🟢 + 1 jeton Cavalerie Niv. 1

Note : certaines Figures Influentes possèdent des capacités permettant d'augmenter leur résultat au dé, dans ce cas il faut l'additionner au résultat du lancer.

Si plusieurs Cités neutres sont visitées, respecter l'ordre de résolution suivant : Élis, Delphes,

Larissa, Corinthe, Sparte, Athènes.

Un joueur adverse peut venir reprendre l'allégeance d'une Cité intégrée. Si celui-ci réussit le lancer de dé, le jeton de la Cité est déplacé sur l'emplacement de l'autre ligue et le joueur reçoit la ou les ressources comme tribut.

4. COLLECTE des RESSOURCES des CITÉS



La phase de résolution se termine par l'ajout des ressources du tour.

Tous les joueurs reçoivent 1 Blé 🟡, 1 Bois 🟢 et 1 Cuivre 🟠.

Les joueurs ayant construit des bâtiments Civils reçoivent leur gain du tour.

Le tour de jeu se finit, le tour suivant reprend à la phase de développement.

Si un scénario est complété durant un tour de jeu, le scénario de l'Acte suivant est révélé en début du prochain tour.



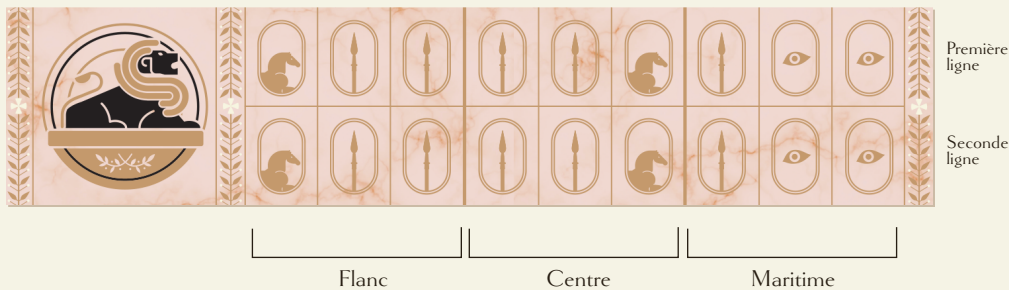
La GRANDE BATAILLE

Lorsque le scénario de l'Acte III est complété, les joueurs terminent le tour de jeu en cours. La Grande Bataille peut alors commencer.

Lors du déclenchement de la Grande Bataille, chaque ligue placera jusqu'à 3 de ses Figures Influentes qui pourront intervenir lors de l'affrontement.

Anatomie du Champ de Bataille

Le plateau Champ de Bataille est constitué de 3 fronts : le flanc, le centre et le maritime. Chaque front est divisé en 3 colonnes.



1. REGROUPEMENT DES JETONS ARMÉE

Les joueurs des 2 ligues récupèrent les jetons Militaires accumulés durant la partie.

- Récupérez les jetons Militaires placés dans votre réserve.
- Récupérez les jetons Militaires de chaque Cité neutre intégrée depuis son emplacement sur la carte de la Grèce.

2. PLACEMENT DES JETONS ARMÉE

Retournez votre plateau Champ de Bataille, côté Affrontement, et protégez vos placements de la vue de votre adversaire en installant le paravent de votre ligue. Les joueurs des deux ligues placent face cachée leur jetons Militaires sur le plateau sur les emplacements du même type.



Emplacement pour un jeton Hoplites Niv. 1 ou 2



Emplacement pour un jeton Trières Niv. 1 ou 2

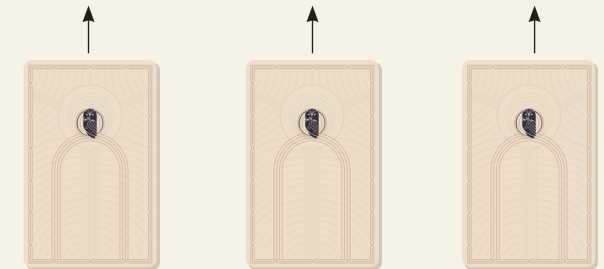
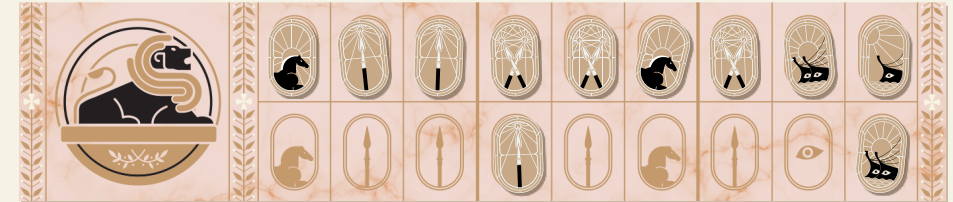


Emplacement pour un jeton Cavalerie Niv. 1 ou 2

Ne placez qu'un seul jeton par emplacement, les jetons collectés en surplus ne peuvent pas être placés.

Pour 3 et 4 joueurs : les joueurs d'une même ligue se concertent discrètement à l'insu de l'adversaire pour placer leurs jetons.

3. PLACEMENT DES FIGURES INFLUENTES



Les joueurs des deux ligues récupèrent les cartes Figures Influentes actuellement en jeu, puis placent face cachée 1 Figure Influente sur chaque front du Champ de Bataille.

Note : si un joueur n'a pas acquis son maximum de 3 Figures Influentes durant la partie, il place tout de même celles en sa possession et laissera donc un ou deux fronts sans Figure Influente.

Pour 3 et 4 joueurs : les ligues de 2 joueurs ne peuvent placer que 3 de leurs 4 Figures Influentes.

Une fois que les deux ligues ont achevé leurs placements, les Figures Influentes sont révélées face visible, et la résolution de la Grande Bataille peut débuter.

4. RÉOLUTION DE LA GRANDE BATAILLE

La Grande Bataille se résout en commençant d'abord par le flanc, puis le centre puis le front maritime. Il faut résoudre les trois fronts pour déclarer la ligue gagnante.

Gain d'un Front

Pour déterminer le gain d'un front, il faut dévoiler les jetons de chaque colonne, l'une après l'autre.

- Les jetons Militaires des deux lignes de la première colonne des deux joueurs sont révélés, la ligue avec le plus de puissance d'attaque cumulé remporte l'affrontement.
- Après la révélation d'une colonne, chaque ligue peut déterminer dans un temps raisonnable (moins d'une minute), d'engager sa carte Figure Influente au combat. Les points d'attaque de la carte s'ajoute à ceux de la colonne, ce qui peut permettre son gain.
- Lorsqu'une ligue engage sa Figure Influente, la ligue adverse peut déterminer dans un temps raisonnable (moins d'une minute) d'engager également sa carte Figure Influente sur la même colonne.

Une Figure Influente ne peut être engagée qu'auprès d'une seule colonne lors de la résolution d'un front.

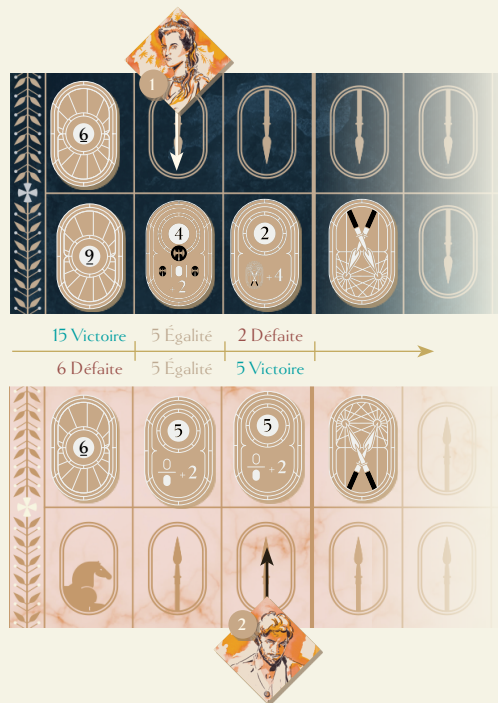
En cas d'égalité de puissance, avec ou sans Figures Influentes, aucune ligue ne remporte la colonne.

La résolution du front continue avec les colonnes suivantes. La ligue qui gagne la majorité des colonnes remporte le front.

Note : il n'est pas possible d'envoyer à postériori sa Figure Influente dans une colonne déjà résolue.

S'il y a égalité de victoires de colonnes (1-1) ou si aucune colonne n'a été remportée, le front n'est remporté par aucune ligue.

Égalité sur les victoires du flanc, aucun joueur ne remporte ce front



FIN de PARTIE

La victoire revient à la ligue qui s'impose sur la majorité des fronts.

En cas d'égalité de fronts remportés, la ligue qui a remporté le front maritime est désignée vainqueur. Si aucune ligue n'a eu la victoire maritime, c'est la ligue avec le plus de Prestige qui remporte la victoire. Si le Prestige des deux ligues est identique, c'est la ligue avec le plus de Cuivre qui remporte la victoire (*additionnez le Cuivre des réserves de la ligue et celles de ses Cités*).

MODE SOLO

MISE en PLACE

I. CARTE DE LA GRÈCE & CHAMP DE BATAILLE

Placez les plateaux de la carte de la Grèce et des Champs de bataille de la même façon que pour le mode multijoueurs.

Placez les tuiles Militaires face visible en 6 paquets distincts, en fonction du type d'unité et du niveau.

II. CHOIX DU SCÉNARIO SOLO



Sélectionnez la carte Scénario que vous souhaitez réaliser parmi les scénarios solo disponibles. Placez la carte Scénario à côté de la carte de la Grèce afin de la consulter pendant la partie.

Un scénario doit être complété dans une limite maximale de tours. Le nombre de tours est indiqué sur chaque carte Scénario.

Récupérez les cartes Augure, mélangez-les et piochez autant de cartes Augure que de tours indiqués sur la carte Scénario. Puis formez un paquet de cartes Augure face cachée, elles permettront au joueur de compter les tours durant la partie (pour le scénario La guerre de Corinthe : piochez le double de cartes Augure).

Note : si une contrainte est indiquée sur la carte Scénario, celle-ci doit être appliquée tout au long de la partie.

III. SÉLECTION DE LA CITÉ ET DE LA LIGUE

Le joueur choisit sa Ligue mais le choix de la Cité est imposé par le scénario. Récupérez donc le plateau Cité indiqué sur la carte Scénario, ainsi que 3 cubes Ressources (Blé, Bois et Cuivre), 1 dé 12 faces, les 5 jetons Cité et les 3 jetons Figures Influentes.

Note : si un joueur choisit la Cité d'Athènes, il doit obligatoirement être dans la ligue de Délos. Si un joueur choisit la Cité de Sparte, il doit obligatoirement être dans la ligue du Péloponnèse.

IV. SÉLECTION DE L'ADMINISTRATEUR

Choisissez 1 carte Administrateur parmi les 8 cartes disponibles, et placez-la sur votre plateau joueur.

Attention : certains scénarios peuvent empêcher l'utilisation d'un Administrateur en particulier.

V. SÉLECTION DE LA FIGURE INFLUENTE DE DÉPART

Récupérez les 6 cartes Figure Influente correspondantes à votre Cité. Choisissez 1 carte Figure Influente afin de débiter la partie, et placez-la sur votre plateau joueur. Placez également le jeton de la Figure Influente sur votre Cité sur la carte de la Grèce.




Si le scénario prévoit d'autres Cités en jeu, récupérez les cartes Figures Influentes indiquées sur la carte Scénario pour chaque Cité grecque ennemie, et placez-les à côté de la carte de la Grèce face visible.

Récupérez les jetons Figures Influentes des Cités grecques ennemies, et placez-les sur les cases Cités grecques correspondantes sur la carte de la Grèce.

VI. PLACEMENT DES JETONS RESSOURCES ET PRESTIGE

Le joueur commence avec un niveau de Prestige de 0, placez le jeton Prestige de votre Cité sur votre plateau joueur.

Le joueur débute avec 2 de Blé , 2 de Bois  et 2 de Cuivre , placez les cubes Ressources sur votre plateau joueur en conséquence.

Pour symboliser l'appartenance de la Cité à une Ligue, placez un jeton Cité sur la zone ligue auquel vous appartenez. Placez également les cubes Ressources de la ligue, en commençant avec 0 ressources de Blé , Bois  et Cuivre .

Si d'autres Cités sont en jeu, placez leur jeton Cité sur la ligue adverse.

VII. PLACEMENT DES JETONS MILITAIRES ADVERSES

Dans le mode Solo, les jetons Militaires adverses sont définis et placés dès le début de la partie sur le champ de Bataille.



Note : le joueur commence de son côté avec le plateau Champ de bataille face réserve.

La mise en place est achevée, la partie peut débiter.

DÉROULEMENT de la PARTIE

Chaque tour est composé de 3 phases que le joueur doit accomplir avant de passer au tour suivant.

Une partie du mode solo est guidée par un seul et unique scénario. Chaque scénario possède un nombre maximum de tours pour compléter les objectifs. Si les objectifs ne sont pas atteints lors du dernier tour, la partie est perdue.

OBJECTIF DU JEU

Pour remporter la partie, il est nécessaire de réussir l'ensemble des objectifs prévus sur la carte Scénario, et de remporter la Grande Bataille qui aura lieu à la fin de la partie. Le joueur doit développer sa Cité dans le but de fournir les unités militaires nécessaires à une victoire sur le champ de bataille.

La Grande Bataille se déclenche lorsque le nombre de tours indiqués sur la carte Scénario est atteint, elle ne peut pas être déclenchée avant cela.

LANCEMENT DE LA PARTIE

Dans le mode Solo, il est important d'anticiper les actions plusieurs tours à l'avance afin de réussir les objectifs du scénario ainsi que de remporter la Grande Bataille. Les cartes Augure seront les éléments perturbateurs qui obligeront le joueur à s'adapter dans sa quête.

I. PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Au début de chaque phase de développement, une carte Augure est révélée. L'action de la carte Augure prend effet immédiatement, pour une durée d'un tour.

Lorsqu'une nouvelle carte Augure est piochée, elle est placée par-dessus les cartes Augures précédemment dévoilées.

La phase de développement est identique au mode multijoueur, le joueur accomplit jusqu'à 2 actions parmi 3 actions possibles :

1. DON *de* RESSOURCES (p. 17)
2. CONSTRUIRE *un* BÂTIMENT (p. 17)
3. PRODUIRE *de* l'ARMÉE (p. 18)

Note : il est possible de construire le second bâtiment Cité de votre plateau joueur, mais son effet n'est pas appliqué et ce, quelque soit la Cité jouée.

II. PHASE DE DIPLOMATIE

La phase de diplomatie permet de déplacer les Figures Influentes sur la carte de la Grèce.

Cette phase permet 2 types de déplacements :

1. DÉPLACEMENT *vers un* EMPIRE (p. 19)
2. DÉPLACEMENT *vers un* TERRITOIRE (p. 20)

Note : il n'est pas obligatoire de déplacer une Figure Influente.

IMPORTANT : dans le mode Solo, il n'est pas possible d'intégrer les Cités neutres, l'action n'est donc pas possible.

Dans le mode Solo, le joueur déplace les Figures Influentes des Cités grecques ennemies en jeu (si présentes dans le scénario). Une fois que vous avez effectué les déplacements de vos Figures Influentes, lancez un dé à 12 faces pour chaque Figure Influente ennemie en jeu, afin de déterminer leur destination.

Voici les déplacements pour chaque Figure Influente :

LANCER DE DÉ	1	2	3	4	5	6
DESTINATION	Épire	Illyrie	Eubée	Chalcidique	Mer de Thrace	Mer Égée
LANCER DE DÉ	7	8	9	10	11	12
DESTINATION	Mer de Crète	Éolide	Ionie	Phénicie	Égypte	Syracuse

Si deux Figures Influentes adverses obtiennent le même résultat au lancer de dé, relancez ce dernier afin qu'aucune des Figures Influentes adverses ne se retrouve sur la même case.

III. PHASE DE RÉOLUTION

La phase de résolution permet de résoudre les mouvements de la phase de Diplomatie, et de produire les ressources de la Cité.

La phase de résolution permet 3 actions à réaliser dans l'ordre suivant :

1. RÉOLUTION *des* NÉGOCIATIONS *avec les* EMPIRES (p. 22)
2. RÉOLUTION *des* CONFLITS *et* COLLECTE *départ* les TERRITOIRES (p. 23)
3. COLLECTE *des* RESSOURCES *des* CITÉS (p. 26)

Note : lorsqu'une résolution des Conflits est à réaliser, le joueur lance le dé pour la Figure Influente adverse.

DÉCLENCHEMENT de la GRANDE BATAILLE

Lorsque le nombre de tours du scénario est atteint, la Grande Bataille commence uniquement si le joueur a réussi les objectifs du scénario, autrement, la partie est perdue.

Lors du déclenchement de la Grande Bataille, le joueur devra placer jusqu'à 3 Figures Influentes qui pourront intervenir lors de l'affrontement.

L'armée adverse ne possède pas de Figures Influentes dans ce mode.

Le déroulement est identique au mode multijoueur (p.28) :

1. Regroupement des jetons Militaires
2. Placement des jetons Militaires
3. Placement des Figures Influentes
4. Résolution de la Grande Bataille

FIN DE PARTIE

Le joueur remporte la victoire s'il gagne une majorité de fronts lors de la Grande Bataille. En cas d'égalité de fronts remportés, le joueur perd la partie.

PRÉCISIONS SUR LES AUGURES



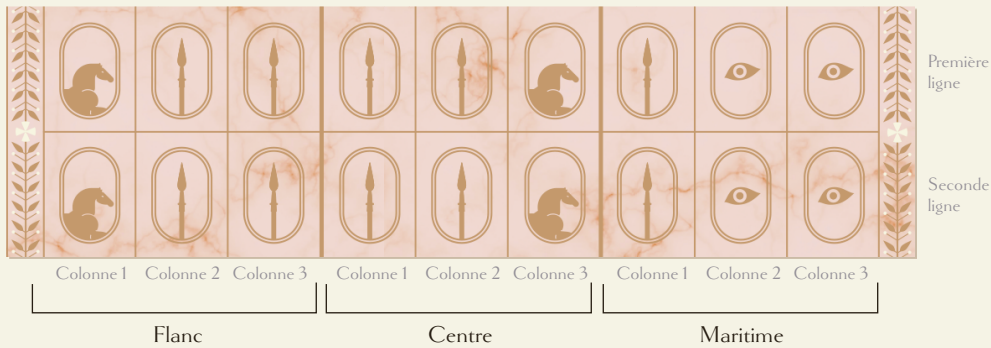
Si le joueur ne dispose pas des ressources ou du Prestige nécessaires pour supporter le malus de l'Augure, il perd les ressources qu'il possède, mais ne subit aucune pénalité supplémentaire.

Dans le cas de l'Augure « La révolte de Thasos », le joueur choisit quel bâtiment Civil détruire. Ce bâtiment pourra être reconstruit plus tard dans la partie.

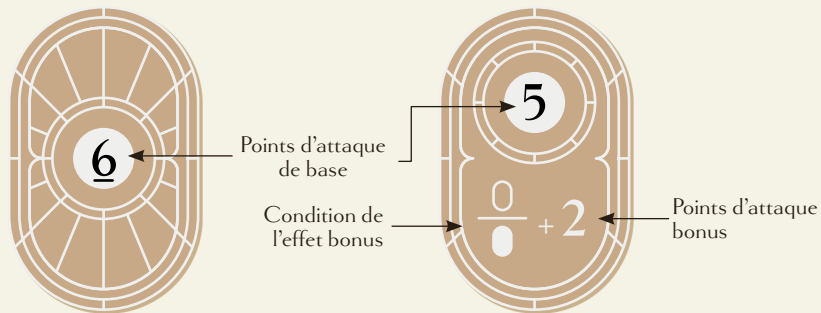


RÈGLES de PLACEMENT des JETONS MILITAIRES

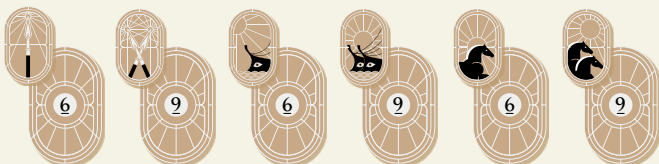
Vous ne pouvez pas placer un jeton militaire en seconde ligne s'il n'y a pas un jeton déjà placé en première ligne.



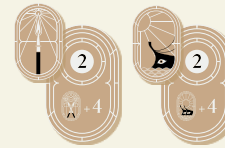
Le dos des jetons militaires comporte plusieurs informations ; certains jetons peuvent gagner des points d'attaque si ceux-ci sont placés selon certains critères.



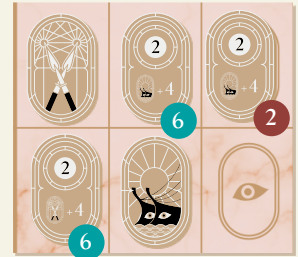
JETONS MILITAIRES SANS EFFET SPÉCIAL



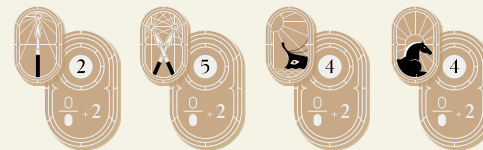
ASSOCIATION AVEC UN JETON MILITAIRE DE NIVEAU 2



Les points d'attaque de base sont augmentés de 4 si un jeton de niveau 2 du type indiqué est placé sur la même colonne (en première ligne ou en seconde ligne).

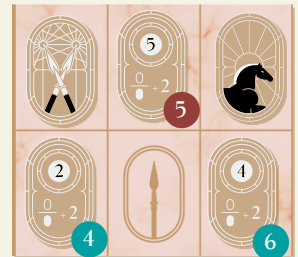


0 AUGMENTE DE 2, LES POINTS D'ATTAQUE SI PLACÉ EN SECONDE LIGNE



Si le jeton Militaire est placé en seconde ligne, les points d'attaque de base sont augmentés de 2 points.

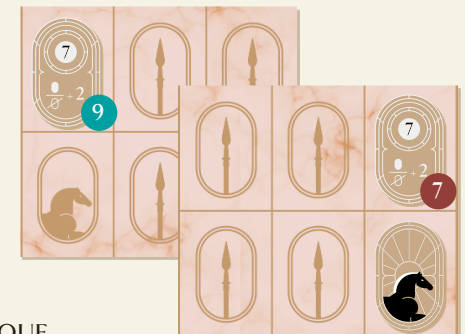
Rappel : un jeton doit être obligatoirement placé en première ligne, pour que le placement en seconde ligne soit possible.



SEUL EN PREMIÈRE LIGNE



Les points d'attaque sont augmentés de 2 si ce jeton est seul sur sa colonne.



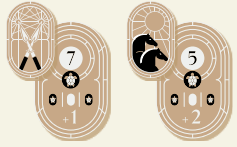
AUGMENTE DE 1, LES POINTS D'ATTAQUE SI PLACÉ EN PREMIÈRE LIGNE



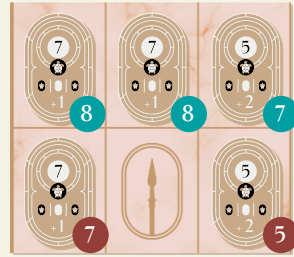
Si le jeton Militaire est placé en première ligne, les points d'attaque de base sont augmentés de 1.



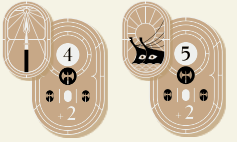
RÉGION D'ÉGINE



Si un jeton Militaire adjacent (à droite ou à gauche) à celui-ci est aussi de la région d'Égine, les points d'attaque augmentent de 1 ou 2.



RÉGION THRACE

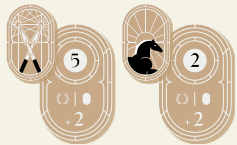


Si un jeton Militaire adjacent (à droite ou à gauche) à celui-ci est aussi de la région Thrace, les points d'attaque augmentent de 2.

Note : si un jeton appartient à la région d'Égine ou à la région Thrace, vous pouvez révéler le jeton adjacent de la colonne non révélée afin de valider l'ajout de points.



SÉRIE DE VICTOIRES



Si l'affrontement précédent a été gagné, les points d'attaque sont augmentés de 2.

COMPÉTENCES des ADMINISTRATEURS

Les Administrateurs ont chacun un pouvoir unique qui s'active en construisant un bâtiment Administrateur durant la phase de développement. Ces bâtiments coûtent 0 de ressource mais compte comme une action.

POLÉMARQUE



Reçoit immédiatement et gratuitement 1 jeton Cavalerie Niveau 1.

Le joueur choisit un jeton Cavalerie Niveau 1 dans la pile correspondante et le place sur la réserve de son plateau Champ de Bataille.

ARCHONTE

Construit immédiatement 1 bâtiment Civil, avec un coût réduit de 2 Bois  .

Le coût de construction du bâtiment Civil est réduit, il doit être construit immédiatement et les compteurs de ressources sont mis à jour. La construction du bâtiment Civil ne compte pas comme une action.



DIPLOMATE



Assure l'intégration de la prochaine Cité neutre visitée par une de ses Figures Influentes, pour ce tour.

Seule la première Cité neutre visitée par une Figure Influente du joueur est intégrée directement à la ligue du joueur lors de la phase de résolution. Aucun lancer de dé n'est alors nécessaire.

Si une Figure Influente adverse visite la même Cité neutre, il faut d'abord résoudre le conflit entre Figures Influentes.

PRÊTESSE



Reçoit immédiatement et gratuitement 1 jeton Hoplites Niveau 1 ou 2 (si disponible).



Le joueur choisit un jeton Hoplites Niveau 1 dans la pile correspondante et le place sur la réserve de son plateau Champ de Bataille. Si le bâtiment Militaire permettant de produire des Hoplites de niveau 2 est construit, le joueur peut alors choisir un jeton de cette pile.



FINANCIER



Reçoit immédiatement 1 de Blé  *et 1 de Bois* .

Le joueur augmente immédiatement ses compteurs de ressources de 1 Blé  et 1 Bois . Les ressources peuvent être dépensées dès ce tour si il reste une action au joueur.

MARCHANDE

Assure les gains auprès du prochain Empire visité par une de ses Figures Influentes, pour ce tour.

Seul le premier Empire visité par une Figure Influente du joueur reçoit ses ressources sans lancer de dé lors de la phase de résolution.

Si une Figure Influente adverse visite le même Empire, le joueur adverse doit tout de même lancer son dé et obtenir le résultat nécessaire lorsque deux Figures Influentes sont présentes sur la même case Empire.



ARCHITECTE

Construit immédiatement 1 bâtiment Religieux, avec un coût réduit de 2 Cuivre.



Le coût de construction du bâtiment Religieux est réduit, il doit être construit immédiatement et les compteurs de ressources sont mis à jour. La construction du bâtiment Religieux ne compte pas comme une action.

ORATEUR

Augmente de 1 le Prestige sur votre plateau joueur.

Le joueur augmente de 1 sa jauge de Prestige. Si un bonus est atteint, le joueur l'applique immédiatement.



CAPACITÉS des FIGURES INFLUENTES

Les Figures Influentes sont toutes dotées d'un pouvoir. Les différents types de capacité sont listés ici :

CAPACITÉ À EFFET IMMÉDIAT

Thémistoclès d'Athènes reçoit un jeton Trières de niveau 1 dès son entrée en jeu. Dès l'acquisition de la Figure Influente, le joueur choisit un jeton Trières niveau 1 dans la pile correspondante et l'ajoute à sa réserve sur le plateau Champ de Bataille. Si Thémistoclès est choisit comme Figure influente de départ, le joueur choisit son jeton à la fin de la mise en place du jeu.

CAPACITÉ LORS D'UN DÉPLACEMENT VERS UN EMPIRE

Laïs, Timoléon, Euphranor et Xénophon de Corinthe et Héliodore de Larissa ont des capacités qui s'activent quand ils sont déplacés sur une case Empire.

La capacité de Xénophon n'empêche pas une Figure Influente adverse de se déplacer sur le même Empire, mais elle ne pourra pas échanger avec l'Empire ni lancer de dé.

CAPACITÉ LORS D'UN DÉPLACEMENT VERS UN TERRITOIRE

Douze Figures Influentes ont des capacités qui s'activent quand elles sont déplacées sur une case Territoire :

Athènes : Clisthène, Nicias et Thucydide

Sparte : Cléomène I^{er}, Léonidas I^{er} et Gorgô

Delphes : Polygnote et Xenocléa

Élis : Pyrrhon, Libon, Hippias et Chloris de Thèbes

Pour Cléomène I^{er}, si celui-ci est présent sur une case Territoire contestée, lors de la phase de résolution pour un conflit avec une autre Figure Influente, le Spartiate remporte immédiatement la victoire sans lancer de dé nécessaire. Sa capacité ne s'applique pas aux jetons Brigands.

CAPACITÉ LORS D'UN DÉPLACEMENT VERS UNE CITÉ NEUTRE

Quatre Figures Influentes ont des capacités qui s'activent quand elles sont déplacées sur une case Cité neutre :

Larissa : Hippocrate, Télésille et Ménon III de Pharsale

Delphes : Phéréclide de Syros

La capacité de Ménon III de Pharsale n'empêche pas une Figure Influente adverse de se déplacer sur la même Cité neutre, mais cette dernière ne pourra pas lancer son dé pour tenter d'intégrer la Cité neutre. Le conflit entre Figures Influentes est également annulé lors de la phase de résolution, Ménon III étant le seul à pouvoir lancer le dé pour intégrer la Cité neutre.

CAPACITÉ LORS DE LA GRANDE BATAILLE

Quatorze Figures Influentes ont des capacités qui s'activent quand elles sont placées sur un front lors de la Grande Bataille :

Athènes : Périclès et Alcibiade

Sparte : Brasidas, Lysandre et Pausanias

Corinthe : Aristéas et Adimante

Larissa : Pheidon et Jason de Phères

Delphes : Phémonoé, Cléa et Archias de Thuri

Élis : Eupolémós et Physcoa

L'augmentation des points d'attaque des jetons Militaires s'applique à l'ensemble du front où la Figure Influente a été placée, à l'exception d'Eupolémós et de Physcoa d'Élis pour lesquels la capacité s'applique seulement sur la ligne précisée sur leur carte.

Alcibiade d'Athènes, Pausanias de Sparte et Aristéas de Corinthe augmentent leurs propres points d'attaque quand ils sont engagés sur une colonne.



EFFETS *des* BÂTIMENTS CITÉ

Chaque Cité possède 2 bâtiments Cité avec des effets qui leur sont propres. L'effet s'active en construisant le bâtiment durant la phase de développement. Ces bâtiments coûtent 0 de ressource mais compte comme une action.

Le premier bâtiment a un effet bonus, et le second inflige un malus à un adversaire.
Les effets des bâtiments Cité ne sont appliqués qu'un seul tour lors de leur activation.

Pour le malus de Sparte, le joueur spartiate choisit parmi les jetons Hoplites face cachée de la réserve adverse le jeton à défausser.

REMERCIEMENT

Nous souhaitons remercier : Marine, Suzanne, Pedro, Adrien, Nisah, Clément, Rémy, Marie, Elise, Pauline, Jo, Violette, Cyril.

Ce jeu a été financé à l'aide d'une campagne de financement participatif en 2024, merci à tous les contributeurs de nous avoir soutenus !

Jeu imaginé par :
SERGIO MATSUMOTO

Co-créé avec :
FLORIAN GUILLEMIN *de* QUESTIONS D'HISTOIRE

Illustré par :
MANON POTIER

Pour découvrir nos autres projets :
www.dtda.fr

Pour nous envoyer vos diplomates :
contact@dtda.fr

Pour suivre notre actualité :






Epireia est un jeu du studio indépendant DTDA GAMES :
DTDA SAS - 9 rue Montbauron, 78000 Versailles. France
Tous droits réservés.

Découvrez la bande originale du jeu Epireia
sur notre chaîne Youtube, en scannant le QR code :

