

ASSYRIAN WARS

Règles

Version 1.2

© 2005 UGG

Table des matières

1	INTRODUCTION	2
1.1	ÉTATS	2
1.2	LA CARTE	2
1.3	TERRAIN	2
2	LES PIONS	3
2.1	LES UNITES	3
2.2	LES AUTRES MARQUEURS	4
2.3	LES CARTES	4
3	LES TOURS DE JEU	5
3.1	IMPULSE	5
3.2	JOUER PLUSIEURS CARTES	5
3.3	PREEMPTION	5
3.4	JOUER LES CARTES DES ETATS MINEURS	6
3.5	FIN DU TOUR	6
3.6	PROLONGER UN TOUR	6
3.7	INTERPHASE ET FIN DU JEU	6
4	COMMENCER UNE PARTIE	6
4.1	MISE EN PLACE	6
4.2	LE FORCE POOL	6
5	SEQUENCE DE JEU	6
5.1	COMMENCEZ LE TOUR	6
5.2	TRIBUT	7
6	PHASE D'ACTION	7
6.1	CONSTRUIRE UNITES ET NAVIRES	7
6.2	ENGAGER DES MERCENAIRES	8
6.3	ACHETER DES CHEFS	8
6.4	RECONSTRUIRE	8
6.5	ACHETER DES UNITES DE LA CASE DE RALLIEMENT	8
6.6	MOUVEMENT	8
6.7	COMBAT	11
6.8	MENER UN SIEGE	12
6.9	LES DIFFERENTS TYPES DE SIEGE	13
6.9	LA POLITIQUE	13
6.10	RAVITAILLEMENT EN TERRITOIRE ENNEMI	14
6.11	JOUER DES EVENEMENTS	14
6.12	CHANGEMENT DE CONTROLE	16
6.13	CONQUETE	16
6.14	PILLAGE	16
6.15	RAID COMMERCIAL	16
6.16	LES OPERATIONS NAVALES	17
6.17	MINEURS NON ALIGNES	18
6.18	REVENU (EN PA)	18
6.19	FIN DU TOUR	18
7	L'INTERPHASE	18
7.1	CONQUETE	18
7.2	PROMOTION DES CHEFS	20
7.3	CALCULER LE REVENU	20
7.4	LA POLITIQUE	21
7.5	DIPLOMATIE SECRETE	22
7.6	LA TABLE D'EVENTEMENTS	23
7.7	REPOSITIONNER UNE ARMEE	23
7.8	CONTINUER LE JEU	23
8	REGLES SPECIALES	23
8.1	ÉTATS NON ALIGNES ET PAIX	23
8.2	ENTREE EN GUERRE	23
8.3	VICTOIRE	23
8.4	JEU DE CAMPAGNE A 2 JOUEURS	24
9	REGLES OPTIONNELLES	24
9.1	MORT SUBITE	24
9.2	CHEFS A FORCE REDUITE	24
9.3	COMBINER DES UNITES REDUITES	24
9.4	ARMEE PERMANENTE	24
9.5	BROUILLARD DE GUERRE	24
9.6	VENDRE DES MERCENAIRES	24
9.7	CAPACITES SPECIALES DES UNITES	24
10	REGLES AVANCEES	25
10.1	COMPORTEMENT DES NOMADES	25

10.2	LES MEDES	26
10.3	SUCCESSION ROYALE	26
10.4	SITUATIONS DE JEU INHABITUELLES	26
11	GLOSSAIRE	28

Crédits

© 2005 UGG (Udo Grebe Gamedesign)

Assyrian Wars est une marque déposée d'UGG (Udo Grebe Gamedesign)

Concepteur du jeu : Udo Grebe
Développeurs du jeu : Andreas "The Japanese" Bertram, Dirk Blech, Thomas Lentzen

Editeur : Thomas Lentzen
Testeur en chef d'UGG : Ludwig Schmelz

Testeurs :
Christian Didler, Niek van Diepen, Wouter de Groot, Mathieu de Hingh, Benjamin Radermacher, Andre Steen-veld, Matthias Timmer, "Rasmus Ashur" Schulte Ladbek, Wolfgang Peschke, Urs Bleuel, Tobias Peters, Dirc Franke, et d'autres, qui ne désirent pas être cités ici. Graphismes des pions : Andreas Bertram, Thomas Lentzen
Proof Readers: Laurie Gordon, Kevin McPartland

Dessin de couverture : Adrian George
Directeur artistique : Udo Grebe
Graphiques : Udo Grebe, Andreas Bertram, Dirk Blech, Thomas Lentzen
"Logistique": Bianca Blech

La boîte contient

- 3 planches de pions prédécoupés en couleur
- une carte 23,3" x 32,3"
- 2 aides de jeu
- 1 livret de règles
- 1 livret de tutorial
- 2 cartes de scénario
- 1 feuille pour noter les points de victoire
- 6 dés à 6 faces (D6)
- 110 cartes à jouer
- 1 scénario sur les campagnes d'Assourbanipal pour ceux qui ont commandé en P 500

Le terme « D6 » renvoie à un dé à 6 faces.

Si un élément du matériel est manquant, veuillez nous pardonner pour la gêne occasionnée et veuillez contacter orders@ugg.de ou gmtoffice@aol.com aux Etats-Unis, au Canada ou au Mexique.

Pour toute question concernant le jeu, UGG vous répondra volontiers. Suivez la procédure ci-dessous pour envoyer votre question et vous assurer une réponse :

- *Veuillez vous référer à la numérotation des règles pour toute question, et, si possible, formuler votre question sous la forme "oui ou non".*

Customer service center:
Post: Udo Grebe Gamedesign (UGG)
Berghheimer Str. 36
D - 50181 Bedburg
Germany
Phone: + 49 2272 7702
Fax: + 49-2272 -930357
Email: rulz@ugg.de

Notre numéro de téléphone est +49- 2272 -7702, mais il ne sera répondu à aucune question sur les règles par téléphone. UGG préfère l'utilisation de mails, de fax, ou de courrier pour toute question sur le jeu. Ainsi il vous sera plus aisé de garder une trace de vos questions, et vous saurez sous quelle forme vous parviendra la réponse.
Règles mises à jour :
<http://www.ugg.de/bg/AW/AWRules.pdf>

- Si vous voulez vous enregistrer chez Udo Grebe Gamedesign, veuillez nous faire parvenir un courrier ou un e-mail avec vos nom et adresse. Les utilisateurs enregistrés recevront gratuitement la Newsletter (par e-mail) d'UGG, incluant errata, et des informations sur nos produits.

UGG Web Pages

<http://www.ugg.de>
FAQ <http://www.ugg.de/bg/AW/AW.FAQ.shtml>
Pour des forums publics sur les jeux d'UGG:
www.consimworld.com/
(voir Pre Gun-powder, Ancient, Assyrian Wars).

N..d.T : les changements entre la version 1.0 des règles et cette version 1.2 figurent en bleu.

ASSYRIAN WARS

1 Introduction

Assyrian Wars est un jeu pour 1 à 5 joueurs simulant les conflits entre l'Assyrie et les nations voisines entre 722 et 605 avant Jésus Christ. Les joueurs jouent tout ou partie des 5 puissances représentées. Le concepteur recommande un minimum de 3 joueurs.

1.1 Etats

Assyrian Wars classe les peuples du jeu en 4 catégories : les puissances, les états mineurs, les cités mineures, les tribus nomades.

1.1.1 Les puissances

- 1)  Assyrie (AS)
- 2)  Les Mèdes (ME)
- 3)  Egypte (EG)
- 4)  Babylone (BA)
- 5)  Elam (EL)

1.1.2 Contrôle par les joueurs

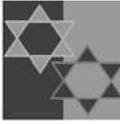
Selon le nombre de joueurs et le scénario, les puissances contrôlées sont différentes. Les niveaux économiques (ECO) initiaux et autres informations sur le scénario peuvent sembler distincts de ce qui serait obtenu par le mécanisme du jeu, mais ces différences sont dues à des événements qui se seraient déroulés avant le début du scénario.

Joueurs	AS	ME	EG	BA	EL
Campagne					
5	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	3
3	1	3	2	2	3
2	1	2	2	2	2
Ascension et Déclin					
4	1	2	-	3	4
3	1	2	-	2	3
2	1	2	-	2	2
Les Deux Fleuves					
3	1	-	-	2	3
2	1	-	-	2	2

Si les joueurs ne peuvent s'entendre sur le choix des puissances à contrôler, chacun lance un dé, le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé choisit en premier, etc...

Pour les règles spéciales à 2 joueurs, consultez le paragraphe 8.4.

1.1.3 Etats mineurs (ou mineurs)

- 1)  Phénicie
- 2)  Judée, Israël
- 3)  Syrie
- 4)  Urartu
- 5)  Phrygie
- 6)  Perse

1.1.4 Les cités mineures

 Chypre (*Cyprus*), Pétra, Adana, Malatya (*Malatia*), Dilmun, et Zirkitia.

1.1.5 Tribus nomades

Les Arabes et Araméens sont des mercenaires spéciaux. Les scythes et Cimmériens sont des tribus indépendantes.



1.1.6 Les différentes factions

Faction assyrienne

L'Assyrie et tous ses alliés.

Faction rebelle

Tous les peuples qui s'opposent à la suprématie du « Roi du Monde » assyrien.

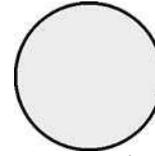
Autres peuples

Tous ceux qui n'appartiennent à aucune des deux factions précédentes et sont donc non alignés.

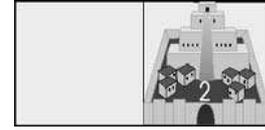
Voir les scénarios concernant le statut politique de chaque état au début du jeu.

1.2 La carte

La carte est divisée en zones.



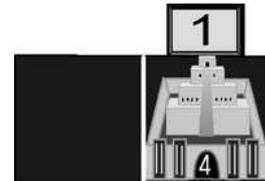
Les zones circulaires ne produisent rien.



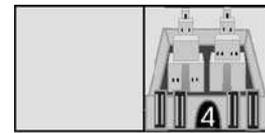
Les zones avec deux carrés contiennent une ville ou une forteresse.



Les zones avec un seul carré sont utilisées pour les états avec un niveau économique fixe (Perse).

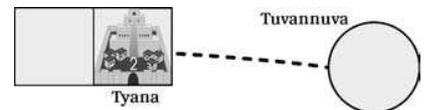


Les zones avec un nombre (niveau ECO) au-dessus de la cité représentent des cités riches avec une économie forte.



Damascus

Les capitales ont 2 tours et leur nom est souligné en rouge.



Toutes les zones possèdent des connexions qui montrent les possibilités de mouvement.

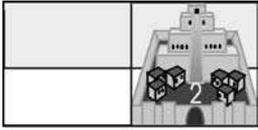
La mer est divisée en zones maritimes. Ces dernières sont séparées par des lignes bleu foncé. Ces zones n'ont pas de nom, mais on peut les distinguer à l'aide des zones côtières qui leur sont adjacentes.

1.3 Terrain

Les zones d'origine d'un état ont leur couleur propre imprimée sur la carte et sont appelées zones nationales.

Toutes les zones à deux couleurs (couleur de leur propriétaire au-dessus, blanc en dessous) sont nommées zones associées. Ces zones associées comptent comme des cités pour le calcul du revenu.

ASSYRIAN WARS



Tarsus

Les zones associées peuvent être prises par un autre état, et comptent alors comme des zones associées pour ce nouveau propriétaire, aussi longtemps qu'il peut y maintenir une garnison.

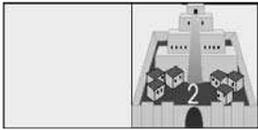
Les zones maritimes ne peuvent être traversées ou pénétrées par des unités terrestres.

Sealand est à la fois une zone terrestre et une zone maritime. Elle peut accueillir unités terrestres et navires. Les unités terrestres qui y entrent ou en sortent payent un coût de 2 PA (points d'action) et souffrent d'attrition si ce sont des unités non babyloniennes.

Note du concepteur : à l'époque, la côte du Golfe persique (appelée le Fleuve Cruel) était très différente de ce qu'elle est aujourd'hui.

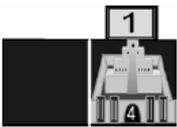
Il est impossible d'entrer ou de traverser la grande zone maritime en pleine mer à moins d'aller dans une case commerciale. Si vous souhaitez vous déplacer dans une autre zone maritime, vous devez utiliser les zones côtières.

Le combat terrestre est influencé par le terrain des connexions utilisées par l'attaquant pour entrer dans la zone de combat.



Le nombre imprimé sur la cité représente la défense de la ville. Il donne le nombre de dés bonus au combat contre les assiégeants.

Note : la table des effets du terrain présente une coquille en affichant le nombre sur la porte.



Forteresse

"Attaquant -1" ôte 1 aux facteurs de combat de toutes les unités attaquant. Une forteresse est une cité avec des murs plus résistants.

On la distingue d'une cité par ses murs plus hauts, ses tours noires et par un facteur de défense imprimé sur la porte.

Effets des connexions et frontières

Ce livret de règles est imprimé en noir et blanc. Si une couleur est utilisée pour identifier un effet, c'est indiqué.

Connexion standard (noir)

Il n'y a aucune pénalité à utiliser cette connexion.

Désert (orange sur fond blanc)

Passez immédiatement un test d'attrition après avoir utilisé une telle connexion. Passez également ce test si vous commencez un impulse dans une zone n'ayant que des connexions de ce type.



Fleuve (bleu)

Le défenseur obtient un bonus d'un dé de combat. Seul un dé est accordé, quel que soit le nombre de fleuves traversés.



Montagne

Le défenseur obtient un bonus de 2 dés lors du combat.



Mède (blanc)

Toutes les unités, sauf les réguliers mèdes, doivent passer un test d'attrition aussitôt après avoir utilisé cette connexion. Les réguliers mèdes en position défensive obtiennent un dé de combat supplémentaire.



Mede Only (rouge)

Seuls les réguliers mèdes peuvent utiliser cette connexion et entrer dans la zone Mede Fareast.

2 Les pions

Dans la plupart des cas, la même illustration est utilisée pour le même type d'unités pour tous les états. Quelquefois, on trouve des dessins spécifiques, c'est alors noté sous le dessin.

2.1 Les unités

2.1.1 Les unités terrestres

Infanterie lourde (HI)



facteur de combat

Infanterie légère (LI)



Perse

Egypte

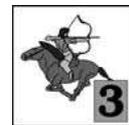
Cavalerie lourde (HC)



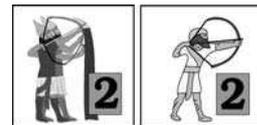
Cavalerie légère (LC)



Archers montés (HB)



Archers (B)



Assyrie

Chars de guerre (CH)

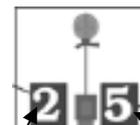


Sur chaque unité vous trouvez un nombre et un dessin. Le nombre représente le facteur de combat, le dessin la classe de l'unité.

Quelques unités identiques ont des dessins différents, voir ci-dessus.

On ne distingue les différentes classes qu'en utilisant les règles spéciales de la section 9.7. Sinon, toutes les unités sont traitées de la même manière, la seule différence étant leur facteur de combat.

2.1.2 Les chefs



efficacité de commandement
efficacité d'action

L'efficacité de commandement d'un chef est le nombre maximal d'unités régulières qu'il peut commander. L'efficacité d'action est utilisée lors des combats, des interceptions, des esquives.

ASSYRIAN WARS

Si vous n'utilisez pas les règles optionnelles 9.2, les pions de chef seront toujours du côté le plus puissant.

Rois

Roi



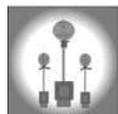
Marqueur roi



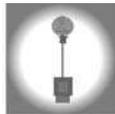
Les rois fonctionnent comme les chefs, mais n'ont pas de côté réduit. L'autre côté représente un autre roi. Le marqueur générique de roi (au contraire d'un roi nommé) promet un chef standard en roi et, ainsi, augmente ses performances (voir 6.3).

Armées et groupes d'armées

Groupe d'armées



Armée

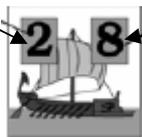


Ces marqueurs peuvent être utilisés pour réduire l'encombrement dans les zones où il y a trop d'unités. Le marqueur est alors placé dans la zone, les unités correspondantes sur la carte d'armée du joueur.

2.1.3 Navires

facteur de combat

facteur de recherche



Un navire peut transporter une unité, possède un facteur de combat et un facteur de recherche.

Recto et verso (réduit)

- Presque tous les pions ont 2 faces imprimées : un recto et un verso (côté réduit).
- La face réduite est plate. Le recto a des bords légèrement bombés.
- Les facteurs de combat au verso sont toujours inférieurs à ceux du recto
- Les nombres sur le recto sont en noir, ceux au verso ou sur la face réduite en blanc

Puissances

Assyrie	Noir (et disque blanc)
Babylone	Vert foncé (et disque blanc)
Egypte	Jaune (et disque blanc)
Les Mèdes	Rouge (et disque blanc)
Elam	Gris foncé (et disque blanc)

Etats mineurs

Phénicie	Marron (et disque blanc)
Syrie	Vert pâle (et disque blanc)
Israël	Bleu foncé (et disque blanc)
Judée	Bleu (et disque blanc)
Perse	Marron clair (et disque blanc)
Phrygie	Bleu clair
Urtu	Rose (et disque blanc)

Nomades

Cimmériens	Jaune pâle
Scythes	Gris pâle avec barres oranges

Mercenaires nomades

Araméens	Gris pâle (avec disque gris)
Arabes	Blanc

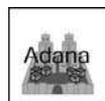
Mercenaires

	Orange (avec disque blanc)
--	----------------------------

Les cités mineures n'ont aucune unité spécifique à part un facteur de défense. Ces zones sont blanches et rectangulaires.

Les villes mineures sont Chypre, Pétra, Adana, Malatya, Dilmun et Zirkitia.

Chaque cité mineure possède un marqueur pour indiquer son statut politique sur la piste diplomatique.



Les zones circulaires en blanc sont des no man's land sans statut diplomatique. Elles n'appartiennent à personne mais peuvent être pénétrées par tous.

2.2 Les autres marqueurs

Pillage

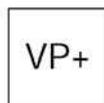


Cité endommagée

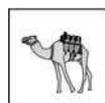


La couleur de fond pour tous les marqueurs ci-dessous indique le propriétaire de ce marqueur. Certains marqueurs n'ont aucun propriétaire particulier.

Points de victoire (PV) Points de victoire +



Commerce



Marqueur avec nombre



Les marqueurs avec un nombre peuvent être utilisés pour indiquer la durée d'un siège, ou le nombre de PA restants pour l'impulse, ou pour augmenter la valeur des autres marqueurs. La place sur les pistes est limitée. Aussi, si un marqueur atteint le niveau maximum sur une piste, retournez le sur son côté +, il vaut alors le maximum indiqué par la piste plus le nombre sur la face maintenant visible.

Le nombre d'un marqueur sur une piste indique donc le nombre de fois où le maximum a été atteint.

Exemple : l'Assyrie a, sur sa piste, un marqueur VP+ sur la case 5 et un marqueur 2 sous ce VP+. L'Assyrie a 3 x 15

+ 5 = 50 PV (2 x 15 pour le nombre 2 et 1 x 15 pour VP+ et 5 pour la position courante du marqueur sur la piste).

Siège par Famine



Niveau ECO



Les marqueurs ECO indiquent le montant du revenu de l'état.

ECO+1



ECO-1



Les marqueurs ECO+ indiquent les zones avec un revenu positif, les ECO- les zones avec un revenu négatif (7.3.1).

Refus de paiement du tribut

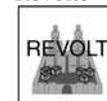


Couleur de fond noire pour les mineurs qui ont refusé de payer un tribut ce tour (lors du test de tribut), couleur de fond blanche (l'autre côté) pour ceux dont le refus de payer au tour précédent a été un succès et qui voient alors leur test de tribut augmenté d'un D6 (voir 5.2).

Tribut



Révolte



Les marqueurs de tribut indiquent un revenu positif (pour les puissances seulement) ou un revenu négatif par le paiement d'un tribut. Utiliser la piste de tribut sur la carte pour les mineurs, les états majeurs ayant leur propre piste.

Vous trouverez les marqueurs de révolte au verso de quelques marqueurs "pillage 1".

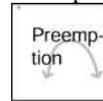
Marqueur de tour



Round d'impulses



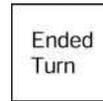
Préemption



Impulse



Fin du tour



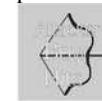
Utilisé



Pertes



Hits par les archers



2.3 Les cartes

Vous trouverez la liste de toutes les cartes dans un livret à part. Les cartes et les PA

ASSYRIAN WARS

sont au cœur du jeu. Sans eux, vous ne pouvez rien faire.

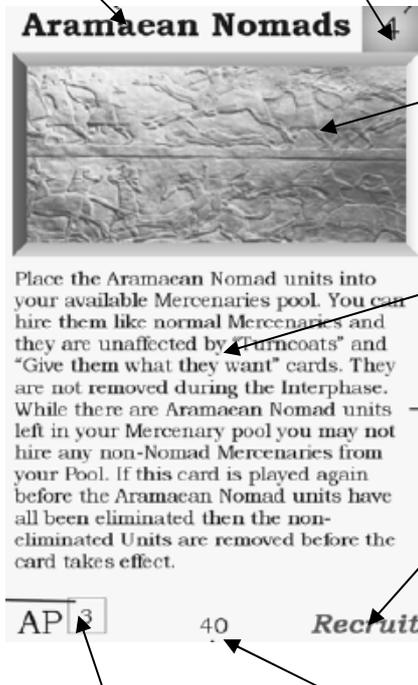
La plupart des cartes sont tirées d'une pile commune et défaussées face visible sur une même pile. Cependant, les cartes nationales appartiennent à un pays spécifique. Elles sont mises de côté après utilisation, puis remise dans la main du pays concerné à chaque interphase.

Les cartes de groupes d'armées présentent des espaces servant uniquement à placer les unités des groupes d'armées et des chefs.

Cartes nationales

- Les cartes d'un état portant sa couleur nationale sont ses cartes nationales. Elles ne peuvent être enlevées de votre main par un autre joueur, ne comptent pas dans la limite minimum ou maximum de cartes à avoir en main. Quand une carte nationale est utilisée, placez la sur une pile de défausse à part.
- Chaque état actif conserve sa propre pile de défausse de cartes nationales. Le verso de ces cartes présente des choix diplomatiques et un résumé des capacités spéciales de l'état.
- Le dos de ces cartes peut être utilisé pour ces besoins, même si la carte nationale a été jouée ce tour.
- A l'interphase, toutes les cartes nationales réintègrent la main de leur propriétaire.

Nom de la carte Valeur en PA de la carte



Coût en PA de l'événement N° de la carte

3 Les tours de jeu

- Le jeu comprend 5 tours, chacun représentant le règne d'un roi assyrien.
- Chaque tour est divisé en rounds, chaque round en impulses.

3.1 Impulse

L'état dont le marqueur d'impulse est placé dans sa case sur la piste d'impulses entame son impulse (dans les scénarios, l'Assyrie est toujours le 1^{er} joueur).

- Pour effectuer son impulse, le joueur **doit** jouer une carte pendant cet impulse.
- La carte peut être jouée en tant qu'événement (faire alors ce que demande le texte) ou pour obtenir les points d'action (PA) notés sur la carte.
- Peu importe si la carte est jouée en tant qu'événement ou pour des PA, l'état peut également utiliser un certain nombre de PA pris sur son revenu du round. On ne peut dépenser plus que son total de PA, sauf si des PA ont été auparavant mis de côté.
- Un maximum de 4 PA peut être mis de côté pour une utilisation ultérieure. Utilisez un marqueur pour prendre en compte ces réserves.
- Il n'est pas permis de mettre ainsi de côté plus de 4 PA. Les PA en surplus de ces 4 sont perdus.
- Concernant les détails sur ce qui est possible de faire pendant un impulse voir le paragraphe 6.
- Une fois que chaque état a terminé un impulse, le joueur situé à sa droite sur la piste d'impulses entame son impulse.
- Une fois que le marqueur d'impulse a fait une boucle et retourne sur l'état ayant débuté le round, le round est terminé. Avancez le marqueur round d'une case. Utilisez la piste assyrienne pour indiquer le tour de jeu et le round en cours.

Illustration

Effets(s) de l'événement

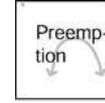
Type de carte (indique quand elle peut être jouée)

3.2 Jouer plusieurs cartes

- Normalement, une seule carte est permise par impulse, mais certaines cartes permettent d'en jouer une 2^e. Ce sont les cartes +, qui sont des cartes nationales pour la plupart. Aucune déclaration préalable n'est nécessaire pour jouer 2 cartes. La carte + peut être jouée en 1^{ère} ou en 2^e position.
- Un maximum de 2 cartes peut être joué par impulse.
- Exception : les cartes de contre et les cartes de combat jouées en tant qu'événements ne comptent pas dans cette limite, mais réclament une situation adéquate pour être jouées (voir 6.11).

3.3 Prémption

- L'état avec le plus de cartes en main (cartes nationales comprises) peut utiliser son droit de prémption sur un état avant que ce dernier ne commence son impulse. L'état qui use ainsi de son droit joue d'abord, l'autre ensuite.



- L'état capable de prémption (il s'agit souvent de l'Assyrie) place le marqueur prémption sur sa propre case de la piste d'impulses. En cas d'égalité sur le nombre de cartes en main, personne ne peut utiliser ce droit.

Quand faire prémption

- Une prémption a lieu **entre** deux impulses, jamais pendant un impulse.
- Avant le début d'un impulse, l'état capable de prémption annonce s'il utilise ou non son droit. Si la réponse est "non", le jeu continue normalement.

Qui peut subir ce droit de prémption

- Un état qui n'a plus aucune carte jouable en main ne peut être pris pour cible. Cette condition est vérifiée au moment de la prémption. Si, pendant un impulse, un état a perdu toutes ses cartes et avait été pris pour cible avant l'impulse, la prémption est toujours autorisée.
- Ce qui précède est encore valable si un tel état ne fait que continuer un siège ou ajuster le nombre sur une carte de guerre étrangère.
- Si un état sans aucune carte a assez de PA (5 ou plus, en incluant le revenu de l'impulse en cours) pour en acheter une, il doit le faire et peut donc être ciblé.
- Une tribu nomade en phase et capable de tirer une carte aléatoire de la pile peut être ciblée.
- Un état mineur non aligné peut être pris pour cible.
- **Aucune prémption n'est autorisée au 1^{er} round de chaque tour de jeu.**
- Aucun état ne peut mener 2 impulses consécutives.
- Une fois qu'un état a utilisé son droit de prémption et a joué son impulse, l'autre état doit mener l'impulse prévu, aucune autre prémption n'étant possible entre ces 2 impulses.

Prémption et revenu

- Un impulse mené par prémption ne génère aucun revenu issu de l'impôt (voir 6.18).
- Rappelez vous que l'impôt est touché chaque round, non chaque impulse.
- Les seuls PA utilisables sont donc ceux venant des cartes, des événements ou de la réserve.
- Il est possible d'emprunter des PA (ils sont remboursables dans un futur impulse).

3.4 Jouer les cartes des états mineurs

- Le jeu des cartes d'un mineur est mené par la puissance avec laquelle il est allié.
- Si le mineur n'est pas allié avec une puissance et est en guerre, un joueur choisi aléatoirement mène ses actions (voir 7.3.3).
- **Les mineurs non alliés à une puissance et en paix sont complètement inactifs.**

3.5 Fin du tour

- Une fois la dernière carte jouée et tous ses effets appliqués, le tour se termine.
- Si un état est le dernier à avoir des cartes jouables et que le jeu d'une de ces cartes entraînerait un 2^e impulsion consécutif, le tour prend fin. Les cartes en surplus sont conservées jusqu'à 7.3.2.
- La possibilité pour les nomades de tirer des cartes pendant leur impulsion et la possibilité pour les états d'acheter une carte pour 5 PA sont ignorées pour la vérification de fin de tour.

3.6 Prolonger un tour

Le dernier impulsion peut être prolongé par un état recevant une carte, ou par des cartes non jouées d'un mineur **inactif**. Ces cartes peuvent être rendues disponibles via une alliance ou une déclaration de guerre.

3.7 Interphase et fin du jeu

- Il y a une interphase entre les tours de jeu.
- Le jeu débute avec le 1^{er} impulsion assyrien pendant le règne de Sargon II. Il se termine avec l'interphase suivant le tour 5.
- Le jeu peut se terminer plus tôt, habituellement par une défaite totale d'une faction (mort subite, voir 9.1).
- Il y a des scénarios débutant à d'autres dates.

4 Commencer une partie

La meilleure façon d'appréhender le jeu est de feuilleter un peu les règles, ensuite de préparer le scénario *Les deux fleuves* puis de jouer le tutorial.

Avec le tutorial, utilisez les règles comme un aide-mémoire et jetez un œil à ce que vous ne comprenez pas.

Les mécanismes du jeu sont faciles. La complexité vient des choix qui s'offrent à vous et des décisions que vous devez prendre.

Les joueurs expérimentés de ce type de jeu trouveront les mécanismes familiers. Notez que les procédures comme l'interception et l'esquive diffèrent beaucoup d'autres jeux.

4.1 Mise en place

- Tous les états placent leurs forces en même temps en suivant le set up du scénario (voir les cartes de scénario).
- Placez les marqueurs commerciaux, ECO, tribut et diplomatiques de chaque état comme spécifié par le scénario.
- Les mineurs en paix et sans allié ne placent aucune unité sur la carte. Placez

uniquement leurs marqueurs ECO, tribut et diplomatiques.

- Les puissances utilisent leur piste spécifique pour les PV et le tribut. Les mineurs utilisent la piste de tribut des mineurs.
- Placez les marqueurs impulsion et de préemption sur la case assyrienne de la piste des impulsions.
- Placez les marqueurs tour et round sur la piste diplomatique assyrienne.

Des cartes, dont le total initial donné est par le scénario, sont distribuées aux états actifs :

- Chaque joueur a une main formée de ses cartes nationales et de cartes provenant de la pioche. Ces cartes sont conservées cachées.
- Les cartes nationales et les cartes de groupe d'armées sont données aux états correspondants (et ne sont donc pas mises dans la pioche).
- Les cartes restantes sont mélangées et posées face cachée pour former une pioche.
- Toutes les cartes jouées, sauf les cartes nationales, sont défaussées face visible sur une même pile.
- Les seules exceptions à ce qui précède sont les cartes de guerre étrangère et les cartes à effet permanent (ou à effet durant plus d'un impulsion) : elles restent face visible pendant la durée de l'effet, puis sont mises sur la pile de défausse ensuite.
- Chaque joueur possède une pile de défausse particulière dans laquelle il mettra les cartes nationales qu'il joue. Elles retourneront dans sa main à l'interphase.
- Toutes les piles de défausse peuvent être examinées par tous les joueurs.
- Une fois toutes les cartes tirées, mélangez la pile de défausse qui devient la nouvelle pioche. Attention, la pioche n'est jamais battue.

4.2 Le Force Pool

- Le force pool d'un état comprend toutes ses unités non construites.
- Les marqueurs et mercenaires qui ne sont pas dans le pool d'un état sont dans le pool du jeu.
- Placez toutes les unités régulières d'un état dans son pool. Quelques unités ne sont pas disponibles au début du jeu, mais entrent dans le pool avec certaines cartes.
- Ajoutez des mercenaires choisis au hasard dans les pool suivants :

Assyrie	8 mercenaires
Puissance	4
Mineur	1
- Les nomades ne reçoivent aucun mercenaire. Les mineurs inactifs n'en reçoivent pas au début du jeu, puis un seul à leur activation (voir 6.17).
- Faites une phase de diplomatie secrète comme indiqué en 7.5.

5 Séquence de jeu

Suivre la séquence d'actions dans l'ordre ci-dessous (sauf de 6.1 à 6.18 où l'ordre est libre) :

- 5.0 Début du tour (tous les états en même temps)
- 5.1 Commencez le tour
- 5.2 Tribut
- 6.0 Phase d'action
 - 6.1 Construction d'unités et de navires
 - 6.2 Engagez des mercenaires
 - 6.3 Achetez des chefs
 - 6.4 Reconstruction
 - 6.5 Achetez des unités de la case de ralliement
 - 6.6 Mouvement
 - 6.7 Combat
 - 6.8 Siège
 - 6.9 La politique
 - 6.10 Ravitaillement en territoire ennemi
 - 6.11 Jouez les événements
 - 6.12 Changement de contrôle
 - 6.13 Conquête
 - 6.14 Pillage
 - 6.15 Raid commercial
 - 6.16 Affaires maritimes
 - 6.17 Mineurs non alignés
 - 6.18 Points d'action et revenu

Reprendre de 6.1 à 6.18 jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur avec des cartes en main.

Cet état joue une dernière carte (voire 2 si l'une est une carte +).

- 6.19 Fin du tour

Après la fin du dernier impulsion, le tour se termine et on passe à l'interphase.
- 7.0 Interphase
 - 7.1 Conquête
 - 7.2 Promotion des chefs
 - 7.3 Calcul du revenu
 - 7.4 Politique
 - 7.5 Diplomatie secrète
 - 7.6 Table des événements
 - 7.7 Repositionnez une armée
 - 7.8 Reprenez le jeu

5.1 Commencez le tour

- Tous les états enlèvent leurs mercenaires de la carte, de la case de ralliement, de leur pool, et des cartes nationales des mineurs inactifs.
- Seule l'Assyrie peut choisir de conserver ses mercenaires sur la carte. Ils y restent donc jusqu'à ce que l'Assyrie choisisse lesquels réengager à son 1^{er} impulsion. Les mercenaires qui ne sont pas réengagés sont enlevés.
- Si l'Assyrie a plus de 8 mercenaires sur la carte, elle peut tous les réengager.

Mercenaires à ajouter au pool :

- _ Assyrie : 8 à son 1^{er} impulsion (moins ceux conservés du tour précédent)
- _ Puissances : 4
- _ Mineurs : 1

Oubliez ce point 5.1 au tour 1 (il a été fait lors du set up).

5.2 Tribut



« La paix n'est pas une situation naturelle entre états indépendants. La paix est un bien qui peut être acheté... par un tribut au Roi assyrien. »

- Les scénarios spécifient ceux qui ont déjà payé tribut à l'Assyrie et ceux qui ont refusé de payer tribut au début du jeu.
- Le joueur contrôlant une puissance décide si son état et ses alliés mineurs payeront ou non tribut à l'Assyrie.
- Les états conquis ou obligés de payer tribut à l'Assyrie payent tribut à l'interphase, et ne passent aucun autre test de tribut durant cette phase.
- Tous les autres mineurs non alignés sont testés (dans l'ordre indiqué par la piste d'impulses) pour voir s'ils payent ou non tribut. Placez un marqueur de refus de paiement sur ceux qui échouent au test de tribut.

Seules les puissances peuvent recevoir un tribut, les mineurs peuvent seulement payer. Dans le cas où seules des unités d'un mineur sont utilisées pour conquérir un état, la puissance alliée reçoit le tribut.

On considère qu'un mineur dont le statut est au moins pro assyrien a réussi son test de tribut pour le tour en cours. Même s'il perd ce statut pro assyrien, il continue à payer l'Assyrie pendant le tour, sauf s'il devient l'allié de quelqu'un d'autre.

- Les nomades ne payent aucun tribut.

5.2.1 Test de tribut

- Le nombre de D6 à lancer est égal à la défense de la capitale de l'état testé.
- Si un 6 est obtenu, l'état refuse de payer tribut. Placez un marqueur refus de paiement à fond noir sur la piste d'impulses de cet état.
- Les états avec un marqueur refus à fond blanc dans leur case lancent un D6 supplémentaire.
- Exception : comme la Perse n'a aucune cité, le test de tribut à l'Assyrie est toujours un succès, à moins que la Perse ne soit alliée avec une autre puissance.
- Si aucun 6 ne sort, l'état paye tribut.

5.2.2 Paiement du tribut

- Le tribut est payé par l'économie de l'état.
- Enlevez 1 niveau économique au payeur, ajoutez 1 niveau à la puissance recevant ce tribut.
- Si une puissance doit payer tribut, elle paye 2 niveaux ECO.
- Les cités mineures ne passent pas ce test : elles payent tribut à leur conquérant ou au possesseur d'un pacte avec leur cité. Si la cité n'a aucun pacte et n'est pas conquise, elle ne paye donc rien.

- Les cités mineures n'ont ni marqueur économique ni unités, et augmentent de 1 le niveau économique de la puissance recevant tribut.
- Si le statut de tribut d'un état ou d'une cité mineure change, ajustez immédiatement les marqueurs économiques et de tribut en conséquence.

Exemple : la Syrie paye un tribut à l'Assyrie (par un test de tribut réussi) et à Babylone (par son statut pro babylonien de la piste diplomatique). Ajustez les marqueurs comme suit : placez le marqueur syrien "tribute +" dans la case -2 de la piste de tribut des mineurs, augmentez les marqueurs assyrien et babylonien de 1 sur leurs pistes économiques respectives.

5.2.3 Tribut et conséquences

- Les états payant tribut à l'Assyrie sont considérés en paix avec l'Assyrie et ses alliés pour le tour en cours.
- Si l'Assyrie s'allie avec un état, toutes les guerres entre cet état et ceux payant tribut à l'Assyrie cessent immédiatement.
- L'Assyrie peut déclarer la guerre aux états qui lui payent tribut pour un coût de 10 PA si c'est un mineur, de 15 PA pour une puissance. Tout paiement entre l'état attaqué et l'Assyrie cesse immédiatement.
- Les peuples refusant de payer tribut peuvent être attaqués par l'Assyrie sans aucun coût. C'est encore vrai si un peuple paye tribut en 5.1 mais refuse à un round suivant.
- Normalement, l'Assyrie doit punir un état qui refuse de la payer en échouant au test de tribut. Si l'Assyrie ne le fait pas pendant le tour en cours, cet état aura un D6 additionnel au test de tribut du prochain tour (voir 7.4.4). L'Assyrie n'est pas tenue de punir ceux qui refusent de payer suite à la décision d'un joueur.
- L'Assyrie perd 2 points de victoire par mineur encore non puni à l'interphase et qui a refusé de payer suite au test de tribut (voir 7.4.2 et 8.3).

Note du concepteur : en plus de considérations économiques, les Assyriens voyaient dans le refus de payer une offense au dieu Ashur.

6 Phase d'action

- La piste d'impulses donne la liste de tous les états, de l'Assyrie aux Scythes. Les cités mineures ne prennent pas d'impulse.
- Au début du jeu, la marqueur d'impulse est placé dans la case assyrienne.
- L'état avec le marqueur d'impulse dans sa propre case est appelé l'état en phase.
- Une fois qu'un état a terminé son impulse, le marqueur d'impulse est décalé d'une case sur la droite et le suivant joue son impulse. Les peuples inactifs sont ignorés.

On utilise les points d'action pour :

- 6.1 Construire des unités et des navires
- 6.2 Engager des mercenaires

- 6.3 Acheter des chefs
- 6.4 Reconstruire
- 6.5 Acheter des unités de la case de ralliement
- 6.6 Le mouvement
- 6.7 Combattre
- 6.8 Mener un siège
- 6.9 Mener la politique
- 6.10 Ravitailler ses unités en territoire ennemi
- 6.11 Jouer des événements
- 6.12 Changement de contrôle
- 6.13 Conquérir
- 6.14 Piller
- 6.15 Faire un raid commercial
- 6.16 S'occuper de la marine
- 6.17 Traiter avec des mineurs non alignés
- 6.18 Points d'action et revenu

- Les actions ci dessus peuvent être faites dans l'ordre que vous désirez, mais certaines procédures doivent être respectées. Dans ce cas, c'est indiqué ici.
- Le nombre d'actions que vous pouvez faire dépend de vos PA et de la carte que vous jouez.
- Ni construction, ni reconstruction, ni engagement de mercenaires ne sont autorisés en pleine bataille.
- Une fois que le joueur en phase a terminé ses actions, le suivant sur la piste d'impulses joue une carte et ses actions.
- Quand tous les états ont joué leur impulse, un nouveau round commence. Le round sera indiqué sur la piste assyrienne.
- Un état en phase, sans carte et avec moins de 5 PA (revenu de l'impulse et réserve de PA inclus) ne peut jouer son impulse et doit passer.
- Exceptions :
Les sièges en cours peuvent continuer (voir 6.8.3).
Les unités non ravitaillées souffrent d'attrition (voir 6.6.1).
La durée des guerres étrangères est réduite de 1 (voir 6.11.2).
- Si un état ne peut jouer son impulse, il met de côté les PA de son revenu pour le round suivant.

Fractions

Pour déterminer le coût total en PA de votre impulse, ajoutez le coût de chaque action, en conservant chaque fraction. Ensuite, arrondissez le total au supérieur pour obtenir le coût en PA. Les fractions non utilisées sont perdues.
Voir l'exemple en 6.5.

6.1 Construire unités et navires

Un état peut construire une unité de son pool et la placer dans une cité d'une zone d'origine libre d'unités ennemies. De même, un navire doit être construit dans une zone maritime contenant une cité portuaire amie.

- Si aucune cité n'est ainsi disponible, aucune unité ne peut être construite.
- Une unité est toujours construite à pleine puissance.

ASSYRIAN WARS

• Le coût de construction est de 2 PA par point de force.

Par exemple, une unité régulière de force 4 coûte 8 PA.



• Les unités spéciales peuvent coûter davantage si vous utilisez les règles optionnelles (voir 9.7).

• Seules les unités régulières (c'est à dire toutes les unités sauf les mercenaires) peuvent être construites. Les mercenaires peuvent seulement être enrôlés (voir 6.2).

• Le coût de construction pour un navire est de 2 PA.

6.2 Engager des mercenaires

• Un état peut engager des mercenaires en les prenant dans son pool de mercenaires du tour (voir 5.1). Il peut les placer dans une zone contenant ses propres troupes, ou dans une zone d'origine vide, ou dans une zone associée. Ils ne peuvent être placés dans une zone appartenant à un allié.

• Les mercenaires coûtent ½ PA par point de force. Même en jouant avec la règle optionnelle 9.7, le coût des mercenaires est toujours de ½ par point de force, quel que soit le type d'unité.

Par exemple, une unité de mercenaires de force 3 coûte 1,5 PA.



• Les états peuvent seulement enrôler des mercenaires présents dans leur propre pool de mercenaires. D'autres mercenaires peuvent devenir disponibles avec le jeu des cartes.

6.3 Acheter des chefs

• Un état peut acheter 1 chef par impulsion pour 2 PA. Ce chef est pris aléatoirement dans le pool des chefs de cet état.

• Ce chef est placé dans une zone d'origine libre d'unités ennemies.

• Les rois ne peuvent être achetés. Ils entrent en jeu par la table des événements, ou par le couronnement d'un chef avec l'événement *Crown Prince*.

• Si un chef est tué, il peut être racheté. Mais, si un roi est tué, il est retiré du jeu définitivement. Les chefs avec un marqueur de roi peuvent être rachetés, mais sans ce marqueur.

6.4 Reconstruire

• Les unités réduites peuvent être reconstruites à pleine puissance (retourner le pion).

• Reconstruire une unité régulière coûte 2 PA par point de force ainsi rajouté.

Par exemple, la reconstruction d'une unité réduite passant de 2 à 4 points de force coûte 4 PA.



• La reconstruction de mercenaires coûte ½ PA par point de force rajouté.

• Si vous utilisez la règle 9.7, il n'y a pas de coût supplémentaire pour la reconstruction d'une unité spéciale.

• Une unité régulière peut être reconstruite si elle peut tracer un chemin ininterrompu de zones amies contrôlées jusqu'à une zone d'origine contrôlée. Ce chemin peut inclure des zones maritimes, à condition que ces zones ne contiennent pas plus de navires ennemis que de navires amis.

• Les mercenaires peuvent être reconstruits sans les restrictions ci-dessus.

• Un état peut enlever les marqueurs Pillage situés dans ses zones associées, dans ses zones d'origine contrôlées ou dans les provinces qu'il contrôle. Payez 1 PA pour retirer un marqueur Pillage 1, ou pour réduire un marqueur Pillage 2 vers Pillage 1. Payer 2 PA pour enlever un marqueur Pillage 2.

• La réparation des défenses d'une cité coûte 1 PA par niveau. Une cité assiégée ne peut être réparée. Une cité conquise peut seulement être réparée par son conquérant.

6.5 Acheter des unités de la case de ralliement

• Les unités et les chefs peuvent être rachetés de la case de ralliement et placés sur la carte en suivant des règles identiques au placement de nouvelles unités régulières, de mercenaires, de chefs.

• Si une unité est à pleine force dans la case de ralliement, elle est placée à pleine force. Si elle est à force réduite, elle est placée à force réduite.

• Le coût par unité est identique quelle que soit la force de cette unité.

• Les unités régulières et les chefs coûtent 1 PA chacun.

• Les mercenaires coûtent ½ PA chacun et sont enrôlés à partir de la boîte de ralliement sans se soucier du joueur qui les avait auparavant enrôlés.

• La reconstruction des mercenaires peut être combinée avec l'achat de mercenaires de la case de ralliement.

Par exemple : payez 1 PA pour la reconstruction d'une unité de mercenaires de force 1 vers une force 2 et l'enrôlement d'une unité de mercenaires de la case de ralliement.

6.6 Mouvement

• Tous les mouvements se font en suivant les connexions des zones terrestres et/ou des zones maritimes.

• Bouger une unité sans chef coûte 1 PA par unité et par zone entrée. Exception : Mede et Sealand coûtent 2 PA (voir 1.3).

• Une manière plus efficace de déplacer vos unités est l'utilisation d'un chef. Un

chef peut se déplacer avec une armée pour 1 PA par zone (2 PA pour les zones Sealand et Mede). Les armées et groupes d'armées sont définis en 6.6.2 et 6.6.3.

• Les mercenaires ne peuvent se déplacer sans un chef de l'état qui les a enrôlés.

• Tous les navires amis dans une zone maritime forment une flotte. Payez ½ PA pour déplacer une flotte d'une zone maritime vers une zone maritime adjacente.

• Payez 1 PA pour déplacer une flotte d'une zone maritime vers une case commerciale, et inversement. Cependant, il est impossible d'utiliser cette case pour raccourcir votre trajet maritime.

• Vous pouvez continuer de déplacer vos unités tant que vous pouvez en payer le coût.

• Si une unité terrestre entre dans plus de 4 zones durant le même impulsion, elle doit faire un test d'attrition pour chaque zone supplémentaire dans laquelle elle entre.

6.6.1 Attrition

Les actions suivantes peuvent entraîner un test d'attrition :

• Se déplacer de plus de 4 zones dans un même impulsion.

• Maintenir une force sans payer son entretien ou sans piller la zone.

• Certaines retraites.

• Un raid commercial

• Commencer dans une zone désertique, utiliser une connexion désertique ou mède, entrer en Sealand.

• Le mouvement naval n'entraîne aucune attrition.

• Les chefs ne passent jamais de test d'attrition.

Pour passer un test d'attrition, une unité lance un D6. Un résultat de 6 lui inflige 1 hit. Les autres résultats sont sans effet.

6.6.2 Armées



• Une armée est une force avec un chef et des unités

• L'efficacité de commandement d'un chef donne le nombre maximum d'unités régulières composant l'armée. En plus, un chef peut commander un nombre de mercenaires égal à son efficacité de commandement.

• Une armée ne peut contenir que des mercenaires et des unités du même état que le chef. Une armée ne peut donc contenir des unités d'états différents.

• Une armée ne peut avoir plus d'un chef.

• Une armée se déplaçant peut prendre ou laisser des unités dans les zones traversées, à partir du moment où la limite d'efficacité de commandement est respectée.

• Si une zone contenant plusieurs chefs, aucun groupe d'armées n'étant formé, est attaquée, les unités sont divisées de telle sorte que chaque chef commande au moins

une unité, et que chaque unité soit commandée (la répartition est laissée au choix du joueur).

6.6.3 Groupes d'armées



- 2 ou 3 armées du même camp et dans la même zone peuvent former un groupe d'armées (peu importe la manière dont ces armées sont arrivées dans la zone).
 - Un seul chef en est le commandant. Placez le sur l'espace central (1st) de commandement de la carte de groupe d'armées, puis placez les autres chefs dans les espaces 2nd et 3rd, toutes les armées dans les espaces sous leurs chefs respectifs. Placez un marqueur de groupe d'armées sur la carte pour se souvenir de la position du groupe.
 - Dans un groupe d'armées, tous les chefs qui commandent une armée ont un nombre de dés bonus au combat égal à leur efficacité d'action. Mais seul le commandant du groupe est utilisé pour tenter une interception ou une esquive.
 - Normalement, seul le joueur en phase peut former un groupe d'armées. Cependant, une interception réussie peut entraîner de fait la formation d'un groupe d'armées avant le combat.
 - Un groupe contient un maximum de 3 armées, est constitué d'unités venant d'un maximum de 3 états différents, et de mercenaires).
 - Si un roi est présent, il est automatiquement le commandant du groupe.
 - Un groupe doit contenir un roi au maximum. Si 2 armées, chacune avec un roi, sont présentes dans une même zone, elles ne peuvent se combiner pour former un groupe. Si un chef d'un groupe est couronné roi, et que cela entraîne 2 rois dans le groupe, le nouveau roi doit quitter le groupe avec son armée.
 - Un groupe se déplaçant peut librement prendre ou laisser des unités, des chefs, des armées, à condition de ne jamais dépasser la limite de commandement des chefs et un total de 3 armées.
 - Le verso d'un marqueur groupe d'armées peut être utilisé pour une seule armée placée sur une carte groupe d'armées.
- Cela peut être fait si le propriétaire des unités ne veut pas former un groupe, mais préfère garder cachée une grande armée.*
- ### Former un groupe d'armées
- Un groupe n'est pas obligé d'être constitué si une armée entre dans une zone contenant déjà une armée amie : au choix du joueur.
 - Si le joueur décide alors de constituer un groupe, l'armée immobile se joint à celle qui bouge et un commandant de groupe est choisi.
 - Former un groupe ne coûte aucun PA.

- Chaque groupe requiert une carte de groupe d'armées. Si aucun état présent dans le secteur ne possède une telle carte, la formation du groupe est impossible.

6.6.4 Groupes d'armées multinationaux

Un groupe d'armées formé à partir de 2 ou 3 armées d'états différents est un groupe multinational. Au moins une de ces armées doit appartenir à celui qui possède la carte utilisée pour former le groupe. Former un tel groupe demande l'accord de tous les joueurs concernés. Si un joueur est contre, son armée ne joint pas le groupe.

- Sinon, une fois l'accord donné, le commandant choisi reste le commandant actif tant qu'un autre chef ne remplit pas les conditions pour devenir lui-même commandant (*exemple : si un roi rejoint le groupe, il en devient de facto le commandant*).
- Un groupe multinational peut être activé à chaque fois qu'un état y possédant une armée prend son impulsion. Dans ce cas, le commandement revient au chef de l'état en phase.
- L'état en phase peut remplacer son commandant de groupe par un autre.
- Si un roi est présent dans un groupe multinational, le groupe peut toujours être activé par les autres états, mais le roi en reste le commandant.
- Si, suite à un combat, toutes les unités du propriétaire de la carte de groupe d'armées sont éliminées, le groupe est dissout.
- Une puissance alliée peut utiliser une de ses cartes de groupe (inutilisée) pour former un nouveau groupe, à condition qu'elle ait des unités dans la zone de formation.
- Les états sans carte de groupe ne peuvent en former, mais peuvent toujours rejoindre un groupe d'un autre état.
- Il est impossible de former une armée multinationale. Des unités d'états différents peuvent seulement former des groupes d'armées multinationaux.

6.6.5 Plus d'une armée par zone

- Plusieurs armées de différents états peuvent coexister dans une même zone. Si elles n'ont pas formé de groupe, elles souffrent cependant de certaines pénalités.
- Elles ne peuvent former de groupe en réaction à une attaque ennemie.
- Désorganisation : jusqu'à 3 armées alliées peuvent défendre ensemble, mais les chefs ne peuvent utiliser leur efficacité d'action pendant le combat. S'il y a 4 armées ou plus, elles ne peuvent défendre ensemble. Les défenseurs choisissent 3 armées qui devront supporter le 1^{er} choc. S'ils ne peuvent se mettre d'accord, les armées sont choisies aléatoirement.
- Si l'attaquant gagne le combat, les unités n'ayant pas combattu sont envoyées dans une seconde bataille, et ainsi de suite. L'attaquant peut choisir d'attaquer le

groupe suivant, ou de retraiter dans la zone d'où il est venu.

- Des armées dans la même zone, à moins d'avoir formé un groupe, ne peuvent ni esquiver ni intercepter ensemble, mais peuvent toujours le faire une par une.
- Les armées ne peuvent attaquer de concert, sauf si elles forment un groupe.
- Exception : une garnison dans une cité assiégée peut immédiatement joindre les forces qui viennent à son aide. La garnison n'est jamais désorganisée tant qu'il n'y a pas plus d'un chef avec elle,
- La garnison entière peut tenter une sortie, même si elle dépasse les limites de son chef (voir 6.9.3).
- Plus d'un chef mène donc à la désorganisation de la garnison (voir 6.7.5), ces chefs n'offrent alors aucun bonus au combat.

6.6.6 Vendre une carte de groupe d'armées

- A chaque tour, une puissance peut vendre sa carte de groupe d'armées pour 4 PA à son 1^{er} impulsion (uniquement).
- Vendre une telle carte signifie perdre la possibilité de former un groupe pour tout le tour. Cependant, il est toujours possible d'intégrer un groupe formé par un état allié.
- A la prochaine interphase, la carte de groupe revient dans la main de son propriétaire.
- L'Assyrie ne peut jamais vendre une carte de groupe d'armées (son armée est permanente).
- Les Mèdes ne peuvent former de groupe avant le 4^e tour. A leur 1^{er} impulsion des tours 1, 2 et 3, ils doivent vendre leur carte de groupe.

6.6.7 Repositionner un chef

Pour un coût de 1 PA, il est possible de repositionner un chef qui se trouve dans une zone sans unité de même nationalité. Placez le dans une zone amie et contrôlée, à une distance maximum de 8 zones. Le chef termine alors son impulsion. Un seul chef peut être repositionné de la sorte par impulsion.

6.6.8 Marche forcée

Jouez au moins une carte, utilisez les PA de vos revenus, voire jouez une carte +. Pour un total de 10 PA, une armée peut être repositionnée dans une zone amie, à condition que le trajet ne passe que par des zones amies et connectées. Une marche forcée est similaire à un repositionnement lors de l'interphase. Aucun test d'attrition n'est effectué. L'armée peut prendre des unités le long de son trajet (sans dépasser l'efficacité de commandement du chef), mais ne peut en laisser aucune. L'armée termine alors son impulsion.

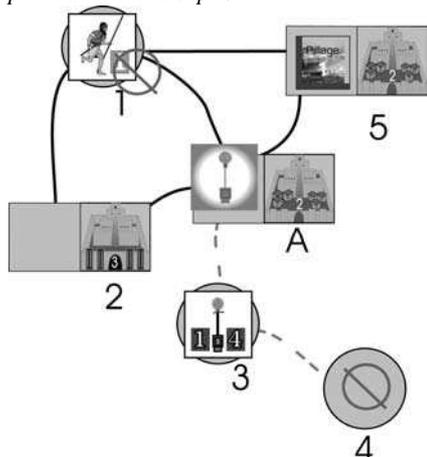
6.6.9 Interception

Si une force amie entre dans une zone adjacente à une zone contenant une force ennemie, cette dernière peut tenter de l'intercepter.

ASSYRIAN WARS

- La force ennemie peut également tenter une interception sur des unités arrivant sur la carte en renforts ou par un événement.
- Aucune interception n'est permise dans une zone contenant déjà des unités, sauf si ces unités sont alliées avec la force interceptant.
- Un chef seul ne peut intercepter.
- Une armée ou un groupe utilisent le commandant. Les unités sans chef doivent tester une par une la réussite de leur interception.
- Si plus d'une force peut intercepter, les états annoncent, dans l'ordre de jeu, s'ils tentent l'interception ou non. Dans le cas d'un groupe d'armées, le commandant annonce son intention, puis les armées intégrées dans ce groupe ensuite (voir plus bas). Une fois que la décision d'intercepter ou non est prise, il est impossible de changer d'avis.
- Une fois que toutes les tentatives sont déclarées, mais avant leur résolution, tous les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent jouer des cartes pour influencer sur la réussite de l'interception.
- Si des forces mutuellement en guerre veulent intercepter dans une même zone (pour intercepter un ennemi commun), la force avec le chef dont l'efficacité d'action est la plus forte fait la tentative en 1^{er} (résoudre les égalités en lançant un dé). Si cette force réussit l'interception, l'autre ne peut plus intercepter.
- L'interceptant lance 2 D6. Si le résultat modifié est 7 ou plus, l'interception réussit.

Exemple : l'armée A ne peut intercepter ni en 1 (des unités sont déjà présentes en 1), ni en 4 (il n'y a aucune connexion). Elle peut intercepter en 2, 3 et 5. Le chef seul en 3 ne peut tenter l'interception.



Modificateurs

- -2 si l'interceptant n'a pas de chef
- -1 en interceptant dans un territoire ennemi
- + efficacité d'action du chef tentant l'interception

Modificateurs avancés (si vous utilisez 9.7)

Ces modificateurs pénalisent le camp disposant du moins de cavalerie. Ils sont ajoutés ou soustraits aux dés.

- +3 pour une force entièrement montée contre une force sans cavalerie
- +2 pour une force entièrement montée contre une force qui ne l'est que partiellement
- +1 pour une force partiellement montée contre une force sans cavalerie
- +1 pour la force ayant la plus grande mobilité si les 2 forces sont partiellement montées
- Chaque force ne peut tenter qu'une interception par force ennemie entrant dans une zone adjacente.
- Chaque force ratant une interception dans une zone peut toujours tenter d'intercepter des unités entrant dans une **autre** zone (ce sont peut être les mêmes unités). L'interceptant peut essayer d'intercepter encore dans la même zone si la 1^{ère} force en est sortie, puis qu'une 2^e y entre.
- Dans le cas d'une interception réussie, aucun des camps ne recevra de bonus lié au terrain dans la bataille qui en résultera.
- Si une bataille initiée par une interception se termine par une égalité après 2 rounds de combat, aucun camp n'est déclaré vainqueur. Aucun camp ne peut utiliser ses chefs pour rallier les unités en déroute. L'interceptant retraite en 1^{er}.
- Si vous jouez avec la règle 9.7, le camp avec la plus grande mobilité sera le défenseur dans un combat causé par une interception.
- Une armée qui a déjà combattu dans cet impulse ne peut intercepter. Indiquez cela par un marqueur "Used". Après l'impulse, retirez ce marqueur.



Exception : après un écrasement réussi, le vainqueur ne reçoit pas de marqueur "Used".

- En Mede et Sealand, une force réussissant une interception doit passer un test d'attrition. Les pertes qui en résulteraient sont prises avant la bataille.
- Une interception qui a échoué ne donne jamais d'attrition puisque aucun mouvement n'a pu être fait.
- Une interception ne peut empêcher une autre interception.
- Une esquive ou une retraite peuvent empêcher une interception.

Interception et groupes d'armées

- Un groupe d'armées peut intercepter comme un tout (en utilisant l'efficacité du commandant) ou chaque armée peut tenter une interception séparément (utilisez ici l'efficacité de chaque chef de l'armée considérée). Dans ce dernier cas, aucune armée n'est tenue d'intercepter.
- Une armée subordonnée à un groupe peut ne pas intercepter si son propriétaire le décide, et ce malgré le souhait du commandant du groupe. Dans ce cas et en cas de succès de l'interception, les armées n'ayant pas intercepté restent où elles sont et ne font plus partie du groupe.

- D'un autre côté, aucune armée du groupe ne peut intercepter seule sans le consentement du commandant de groupe.

6.6.10 Esquive

- Si une force ennemie pénètre dans une zone contenant des forces alliées, ces dernières peuvent tenter d'esquiver le combat en entrant dans la cité (s'il existe une cité amie dans la zone), ou en se déplaçant dans une zone amie adjacente.
- Si aucune zone amie n'est disponible, la force peut tenter l'esquive dans une zone contrôlée par l'ennemi. Mais cette zone ne doit pas appartenir à un état **non aligné**, et il est impossible d'entrer directement dans la cité (**amie ou ennemie**) de cette zone.
- Une force s'enfuyant dans une zone contrôlée par l'ennemi doit passer un test d'attrition.
- Une force ne peut esquiver dans une zone contenant des unités ennemies non assiégées (possible s'il n'y a que des navires et/ou chefs ennemis).
- Une force ayant été interceptée ne peut esquiver.
- Toutes les forces d'un même état doivent esquiver ensemble et vers la même zone ou la même cité. Ce qui signifie que vous ne pouvez laisser certaines de vos forces se battre pendant que d'autres esquivent.
- S'il y a des forces d'états différents, chaque état annonce, dans l'ordre du tour, si ses forces tentent d'esquiver le combat.
- Cependant, un groupe ne peut être scindé. C'est à son commandant de décider si tout le groupe tente ou non l'esquive.
- Toutes les forces doivent déclarer si, oui ou non, elles tentent une esquive avant qu'une seule lance le dé pour la tentative. Une fois la décision prise, elle est irrévocable.
- Après l'annonce de toutes les tentatives, mais avant leur résolution, tous les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent jouer des cartes pour aider ou gêner l'esquive.

Chaque force tentant une esquive lance 2 D6. Si le résultat modifié est 9 ou plus, l'esquive réussit.

Modificateurs

- +1 si esquive vers une zone amie adjacente
- +3 si esquive dans une cité amie dans la même zone
- -2 si la force esquivant n'a pas de chef
- + efficacité d'action du chef esquivant
- - efficacité d'action du chef attaquant
- +2 pour une esquive sauvage (doit être annoncée avant le lancer), qui donne un test d'attrition, un ou plusieurs chefs sans unité pouvant le faire sans attrition

Esquive précipitée

Une esquive classique se fait en gardant les troupes en bon ordre. Un joueur peut choisir une esquive précipitée pour augmenter ses chances de réussite, mais en risquant une attrition.

Modificateurs avancés (si vous utilisez la règle 9.7)

Ces modificateurs sont ajoutés ou soustraits au résultat pour pénaliser la force avec le moins de cavalerie.

- +3 pour une force entièrement montée contre une force sans cavalerie
- +2 pour une force entièrement montée contre une force qui ne l'est que partiellement
- +1 pour une force partiellement montée contre une force sans cavalerie
- +1 pour le camp ayant la plus grande mobilité si les 2 forces sont partiellement montées
- Tous ces modificateurs sont cumulatifs.
- Chaque force ne peut faire qu'une tentative d'esquive par attaque ennemie.
- Si une force rate son esquive, lors du combat, elle n'aura qu'un hit à recevoir pour voir une de ses unités partir en déroute, au lieu des 2 habituels (voir 6.7.4).
- Si l'esquive réussit, l'attaquant est immédiatement autorisé à entreprendre un siège dans la zone sans dépenser de PA.

Esquive automatique

- Une unité seule, ou un chef seul, dans une zone contenant une cité amie peut automatiquement s'enfuir dans la cité.
- Une force peut automatiquement s'enfuir dans la cité si l'attaquant est 3 fois plus fort (ou davantage). Pour ce calcul, ne comptez que le nombre d'unités et de chefs.

Poursuite

Pour un coût suffisant de PA, l'attaquant peut poursuivre les forces qui ont réussi leur esquive dans une zone adjacente. Si l'attaquant entre dans cette autre zone, le défenseur peut encore tenter une esquive. Cela peut conduire à un test d'attrition pour l'attaquant et pour le défenseur. (6.6.1)

6.7 Combat

- Déplacer une force amie dans une zone contenant des forces ennemies entraîne un combat (sauf si l'ennemi esquive).
- Engager un combat ne coûte aucun PA.
- Le combat ne peut être reporté dans l'attente qu'une autre force amie arrive, même si cette force a commencé la phase dans la même zone que les unités attaquantes.
- Une fois l'attaquant entré dans la zone, toutes les autres actions cessent (sauf les tentatives d'interception et d'esquive). Le joueur en phase ne peut jouer de cartes qui affecteraient la bataille, cartes de combat et de contre mises à part.
- Si le défenseur a 2 forces distinctes ou plus, voir 6.6.5 pour déterminer si elles peuvent défendre ensemble, ou laquelle entamera le combat. Ce combat ne coûte aucun PA, quel que soit le nombre d'unités engagées.
- Seul un groupe d'armées, ou des interceptions multiples, ou une carte d'attaques coordonnées, peuvent permettre

à des forces attaquantes distinctes d'entrer ensemble dans un combat.

6.7.1 Cartes de bataille

- Avant le début du combat, tous les états engagés décident, dans l'ordre du tour, quelles cartes de bataille ils joueront. Le nombre de cartes jouées est quelconque. Les cartes choisies sont posées face cachée et révélées toutes ensemble (voir 6.11.4).
- Immédiatement après avoir dévoilé leurs cartes de bataille, les joueurs peuvent maintenant jouer des cartes *Counter Manoeuver*, (quelquefois appelées *Battle Counter Measure*) en suivant la procédure décrite ci-dessus.
- Quand ces cartes *Battle Counter Measure* sont révélées, les joueurs peuvent jouer leurs *Counter Measure* pour en annuler les effets, toujours en suivant la même procédure.

6.7.2 Séquence de combat

- Lancez un dé par unité combattante. Si le résultat est inférieur ou égal au facteur de combat modifié de l'unité, elle inflige un hit.
- Ce facteur modifié est la force de l'unité, plus ou moins les modificateurs liés au terrain et aux événements.
- Notez que les navires n'ont pas de modificateur, sauf par la carte nationale phénicienne.
- Des unités terrestres ne peuvent attaquer des navires et inversement.
- Avant de lancer un dé, le joueur désigne l'unité pour laquelle il lance ce dé.

Note du concepteur : il est préférable de lancer tous les dés pour toutes les unités de même force (et de classe si vous jouez avec 9.7). Annoncez seulement pour quel groupe d'unités vous le faites.

- Normalement, tous les lancers de dé sont simultanés. Mais, pour des raisons de jouabilité, le joueur en phase lance d'abord tous les dés requis pour ses unités. Utilisez le marqueur de pertes pour indiquer les hits sur la piste des pertes. Ensuite, avant d'appliquer ces pertes, l'autre joueur lance ses dés.

Les joueurs expérimentés peuvent accélérer les choses en exécutant tout cela simultanément.

- Une fois tous les lancers faits, appliquez les pertes (voir 6.7.4).

6.7.3 Les dés de combat bonus

Les chefs, les cités, et certaines situations de jeu donnent des dés supplémentaires lors d'un combat. Ces dés bonus ont un facteur de combat intrinsèque de 3 et sont modifiés de la même manière que les dés de combat des unités.

Les chefs

- Un chef donne un nombre de dés bonus égal à son efficacité d'action.
- Un chef peut uniquement utiliser ses dés s'il est empilé avec des unités combattantes

ou situé dans une cité qui possède également des dés de combat (voir 6.8).

- Vous pouvez volontairement donner les hits reçus lors d'un combat aux chefs. Si un chef prend 1 hit, il est éliminé.
- Si toutes les unités sont éliminées et qu'il y a encore des hits à attribuer, il faut les donner aux chefs.
- Quand un chef est éliminé, il retourne dans le pool. Si c'est un roi, il est définitivement retiré du jeu.

Le terrain

- Si une unité attaquante entre dans le combat en traversant une connexion de montagne, le défenseur obtient 2 dés bonus supplémentaires.
- Si une unité attaquante entre dans le combat en traversant un fleuve, le défenseur obtient 1 dé bonus supplémentaire.
- Les nombres de dés bonus pour le terrain sont cumulatifs, mais sont appliqués lors du 1^{er} round de combat seulement.
- Si le combat fait suite à une interception, aucun camp ne reçoit de dé pour le terrain

Troupes d'élite

- Toute pile avec au moins une unité régulière terrestre assyrienne (non mercenaire) reçoit 1 dé bonus.
- Un chef assyrien seul ne reçoit aucun dé supplémentaire.

6.7.4 Les hits

- Les chefs et les rois sont éliminés sur 1 hit.
- Toute autre unité l'est sur 2 hits.
- Le 1^{er} hit affaiblit l'unité et diminue son facteur de combat. Retournez la sur son côté réduit.
- Un second hit élimine l'unité.
- Les unités régulières éliminées retournent dans leur pool.
- Les mercenaires éliminés retournent dans le pool du jeu.
- Les chefs éliminés retournent dans leur pool. Les rois éliminés le sont définitivement.
- Le joueur décide de la répartition des pertes subies par ses propres unités, en respectant ce qui suit :
 - _ la moitié des hits doit être prise par les mercenaires, l'autre moitié par les unités régulières. Si le nombre de hits est impair, le joueur décide à qui donner le hit restant.
 - _ si toutes les unités (chefs inclus) sont détruites, les hits en excès sont perdus.

6.7.4.a Déroutes

- Par tranche de 2 hits, une unité non éliminée est mise en déroute (fractions arrondies au supérieur).
Par exemple, 3 hits donnent 2 déroutes.
- Si le nombre de déroutes est supérieur au nombre d'unités survivantes, appliquez les déroutes restantes aux chefs.
- Le vainqueur du combat fait le total des efficacités d'action de tous ses chefs

engagés et le soustrait au nombre de déroutes subies par ses unités.

- S'il reste au moins deux armées en défense, et que ces armées ne forment pas un groupe, elles ne peuvent utiliser leurs chefs pour prévenir les déroutes.

• La moitié des déroutes doivent être infligées aux mercenaires, l'autre moitié aux réguliers. Si le nombre de déroutes est impair, le propriétaire des unités décide qui prendra la déroute restante.

• Les unités et chefs en déroute sont placés dans la case de ralliement à leur force actuelle. Les racheter ici coûte moins cher que de les construire depuis le pool.

Exemple : votre force gagne une bataille mais encaisse 9 hits, d'où 5 déroutes pour les unités survivantes. Comme vous avez gagné la bataille, si vous avez deux chefs d'efficacités respectives 2 et 1, vous ralliez 3 unités. Donc 2 unités vont dans la case de ralliement.

Note du concepteur : les déroutes représentent la dispersion et la désorganisation des troupes lors du combat.

6.7.5 Forces multinationales

• Si plusieurs états d'un même camp sont engagés dans la bataille, les hits et déroutes sont partagés équitablement entre eux. Cette distribution est faite avant le partage entre mercenaires et réguliers selon 6.7.4 et 6.7.5.

• S'ils ne peuvent être partagés équitablement, le commandant du groupe d'armées décide qui prendra le surplus. Si les forces ne forment pas un groupe, la décision est prise par le propriétaire de la force du camp concerné qui était la plus importante du début du combat.

• Si un état n'a plus assez d'unités pour encaisser les hits ou déroutes, ses alliés doivent le faire en respectant ce qui précède.

Note du concepteur : bien que le terme "multinational" ne soit pas approprié pour l'époque, il est néanmoins utilisé pour désigner de manière non équivoque une force contenant des unités de plus d'un état.

Facteur de combat de 0

A cause du terrain, le facteur de combat d'une unité peut être réduit à 0 ou moins. Cette unité ne pourra pas combattre, mais pourra cependant encaisser des pertes.

6.7.6 Remporter le combat

• Le camp ayant infligé le plus de hits gagne le combat. Cependant, si un camp est entièrement éliminé pendant la bataille par des hits, des déroutes, des cartes, l'autre camp est déclaré vainqueur.

• Si aucun camp n'a remporté la décision, après avoir encaissé hits et déroutes, un second round de combat commence.

• Si, après ce second round, le nombre de hits est encore égal de chaque côté, le défenseur est déclaré vainqueur.

• Cependant, si un combat résultant d'une interception est indécis après 2 round, il n'y

a aucun vainqueur. Les 2 camps encaissent les déroutes sans pouvoir utiliser les chefs pour les réduire, doivent ensuite retraiter, l'interceptant en premier.

6.7.7 Ecrasement

• Un écrasement arrive quand un camp a entièrement éliminé les unités ennemies de la zone de combat par des hits, des déroutes ou des cartes.

• Ce qui signifie qu'il suffit d'une unité restante pour empêcher l'écrasement.

• La prise d'une cité par un assaut (6.8.2) ou par un siège d'un round est considérée comme un écrasement (6.8.3).

• A moins que la bataille ne se termine par un écrasement, toutes les unités engagées ont terminé leur impulsion.

• Si la force en phase écrase son adversaire, elle peut continuer son mouvement, piller la zone de combat, ou démarrer le siège de l'éventuelle cité sans dépenser de PA.

6.7.8 Retraite après combat

• Toutes les unités du camp perdant doivent retraiter. Les gagnants restent dans la zone.

• La retraite peut se faire vers toute zone amie connectée, ou appartenant à un pays avec lequel vous avez un droit de passage ou mieux, ou dans une cité alliée si la zone en possède une.

• Si une telle zone n'existe pas, la retraite peut se faire dans une zone contrôlée par l'ennemi. Dans ce cas, l'armée souffre d'attrition.

• Aucune retraite n'est permise dans une zone contenant des forces ennemies ou dans une zone appartenant à des pays en paix avec vous (sauf si leur statut avec vous est droit de passage ou mieux), dans des navires, dans une zone maritime, ou dans une cité non alliée.

• Si vous désirez retraiter dans une zone appartenant à un pays avec lequel vous êtes en paix (et sans droit de passage ou mieux), vous pouvez payer le coût d'une déclaration de guerre contre ce pays avant la retraite, la zone devenant une zone ennemie. S'il n'y a aucune force ennemie dans la zone, vous pouvez y retraiter comme indiqué ci-dessus.

• Aucune retraite n'est permise vers les zones d'où proviennent les forces des vainqueurs.

• Les forces qui retraitent peuvent être interceptées par toute force ennemie adjacente à la zone de retraite, ennemis présents dans la zone de combat exceptés.

• Une force peut retraiter uniquement vers une zone où elle pourrait être interceptée, si aucune autre retraite n'est possible.

• Si aucune retraite n'est possible, la force souffre d'attrition, puis les éventuelles unités survivantes sont placées dans la case de ralliement.

• Un état qui retraite ne peut diviser ses forces, mais des forces de différents états peuvent retraiter dans des zones distinctes.

6.8 Mener un siège

• Pour entamer un siège, une armée (ou un groupe d'armées) doit terminer son mouvement dans une zone contenant une cité ennemie. De plus, aucune force ennemie ne doit se trouver à l'extérieur de la cité.

• Lors d'un même impulsion, une force peut se déplacer et entamer un siège. Cela ne coûte aucun PA.

• Continuer un siège entamé lors d'une impulsion antérieure coûte 1 PA, peu importe le nombre d'armées engagées.

• Seules des armées d'un même groupe d'armées peuvent mener ensemble un siège. Toutes les autres doivent faire des tentatives distinctes.

• Une cité est dite assiégée si une force ennemie a entamé l'un des 3 types de sièges listés plus bas. L'occupation de la zone ne suffit pas à mener un siège.

• Un siège est levé quand toutes les forces ennemies ont quitté la zone.

Défense de la ville

• Chaque ville possède un nombre imprimé sur la carte : c'est la défense de la ville. Elle donne le nombre de dés bonus que possède la ville à chaque round, et représente ses défenses et sa garnison intrinsèque.



• La valeur de défense est réduite par le nombre de marqueurs de dégâts posés sur la cité.

• Le nombre de dés bonus de la cité est donc égal à la valeur de défense moins le nombre de marqueurs. La valeur de défense n'a aucune influence sur le combat hors de la cité, ni sur les sorties.

Combat lors d'un siège

• Aucune déroute ne peut résulter d'un combat lors d'un siège.

• Les capacités spéciales des différentes unités décrites en 9.7 sont ignorées lors d'un tel combat. Exception : les archers en défense obtiennent +1 lors d'un assaut par un siège standard.

• Les Assyriens ont 2 dés bonus supplémentaires quand ils participent à un combat lors d'un siège quelconque. Cela remplace leur bonus d'un dé sur le champ de bataille.

• Dans le cas de défenseurs de nationalités différentes, les pertes sont équitablement réparties entre eux. Le possesseur de la ville décide qui prend les pertes en excès. Cela inclut les tentatives de sortie.

Tenter une sortie

• Une sortie peut être tentée par une garnison en réponse à une tentative d'augmentation du niveau d'un siège par les

assiégeants (pendant leur impulse ou celui des défenseurs), au coût d'1 PA.

- La valeur de défense de la cité n'apporte aucun bonus aux unités tentant une sortie. Seul un round de combat est joué, de la même manière qu'un combat classique, sauf qu'il ne peut y avoir de déroutes. Si le nombre de hits infligés par les défenseurs est supérieur ou égal aux hits donnés par les assiégeants, le siège doit être levé et les assiégeants doivent retraire. Une tentative de sortie compte comme un combat normal pour l'obtention de PV.

Tentative de sortie par un groupe d'armées multinationales

- Une tentative de sortie par un groupe multinational fonctionne comme une tentative de sortie d'une garnison standard, en réponse à une tentative d'augmentation du niveau d'un siège par les assiégeants (pendant leur impulse ou celui des défenseurs), au coût d'1 PA (le nombre de nationalités ne modifie pas ce coût).
- Le possesseur de la cité obtient le commandement du groupe d'armées et toutes les nationalités présentes dans la cité doivent prendre part à son éventuelle tentative de sortie. Avoir plus d'un chef peut mener à la désorganisation (voir 6.7.5) à moins que la garnison ne soit un groupe d'armées.
- Une armée dont la nationalité est distincte de celle du possesseur de la ville peut tenter une sortie à son propre impulse, mais sans les autres nations.

Les différents types de siège

6.8.1 Affamer la cité

- Aucun combat ici, sauf en cas de sortie des assiégés.
- Commencez le siège en posant un marqueur "1" sur les assiégeants et un marqueur "hunger siege" sur la cité. Au prochain impulse des assiégeants, placez ce marqueur "1" sur la cité. A chaque nouvel impulse des assiégeants, augmentez ce nombre d'une unité.
- Sitôt ce nombre égal à 2 plus le facteur de défense de la cité, celle-ci se rend et toutes les forces qu'elle contient sont éliminées. Ne placez pas un marqueur de dégâts sur la cité. Pour une capitale, le nombre devra être de 3 plus le facteur de défense.
- Le facteur actuel de défense de la cité est sa valeur de défense imprimée moins la valeur des marqueurs de dégâts.
- Vous ne pouvez continuer à assiéger une cité portuaire pour l'affamer que si vous faites le blocus du port. Un port est bloqué si, dans la zone portuaire, il y a davantage de navires de l'assiégeant que de navires ennemis.

6.8.2 Donner l'assaut

- Un assaut est une attaque massive pour prendre le contrôle de la ville.
- Pendant son impulse, l'attaquant doit dépenser 1 PA pour faire un assaut.

- L'assaut est résolu comme le combat lors d'un siège (voir au-dessus), sauf que le défenseur lance deux fois le nombre habituel de dés.
- Si l'attaquant inflige plus de hits que ne le fait le défenseur, la ville est prise. Toutes les unités en défense restantes sont en déroute. **C'est une exception à la règle qui veut qu'il n'y ait aucune déroute pendant un combat lors d'un siège.** Ne placez aucun marqueur de dégâts sur la ville.
- Il n'y a aucun second round ou combat.

6.8.3 Siège standard

- Un siège standard consiste à réduire les défenses de la ville une par une.
- Pendant son impulse, l'assiégeant peut commencer un tel siège pour 1 PA. Un round de combat est mené suivant la procédure de combat vue ci-dessus.
- Si l'attaquant obtient un nombre de hits au moins égal à la valeur de défense de la ville, il réduit cette valeur de 1. Un nombre de hits inférieur n'a aucun effet sur les défenseurs, bien que l'attaquant puisse subir des pertes.
- Une ville peut perdre plus d'un facteur de défense lors d'une même attaque.
- Placez des marqueurs de dégâts sur la ville pour indiquer le niveau de réduction de ses défenses.
- Quand le nombre de dégâts atteint la valeur de défense imprimée de la ville, la ville est prise. Les défenseurs subissent les éventuels hits restants. Les défenseurs survivants sont ensuite placés dans la case de ralliement.
- Au lieu de placer les hits sur la ville, le défenseur peut choisir d'infliger tout ou partie des hits à sa garnison, et choisit alors quelles unités les encaisseront.

Exemple : L'Assyrie assiège une ville de niveau 3 contenant une garnison de 6 défenseurs. L'Assyrie inflige 6 hits à la ville. Sans garnison, 3 de ces hits font chuter le niveau de défense de la ville à 2, 2 hits supplémentaires pour chuter à 1, le 6^e hit faisant tomber la ville.

Cependant, le défenseur choisit d'attribuer 2 hits à sa garnison, réduisant le total à 4 pour la ville. 3 de ces hits font chuter le niveau de défense à 2, le dernier n'ayant aucun effet (1 hit est insuffisant pour détruire le niveau 2). Placer un marqueur de dégâts "1" sur la ville.

Sièges et rounds multiples

- Une force peut continuer un siège déjà entamé pour un coût de 1 PA.
- Pour un siège visant à affamer la cité, il suffit d'augmenter le marqueur de siège.
- Si aucun PA n'est payé, le siège n'est pas levé, mais ne progresse pas non plus. Les assiégeants doivent faire un test d'attrition s'ils ne peuvent entretenir leurs troupes par pillage ou PA.
- Les états en phase sans PA et sans carte disponible ne peuvent jouer leur impulse et se voient donc incapables de continuer

leurs sièges, mais il souffrent toujours d'attrition s'ils ne peuvent entretenir leurs forces.

- Les sièges peuvent être continués lors d'un tour suivant.
- Traitez la prise d'une ville en un siège d'un round ou par un assaut comme un écrasement (voir 6.7.7)

6.8.4 Déplacement ECO

- Après la prise d'une zone, tous les marqueurs ECO+ qu'elle contient peuvent être déplacés par le conquérant vers une autre zone. Si un état, autre que l'Assyrie, prend une zone, le marqueur ECO+ doit être placée dans la zone possédant un marqueur ECO- la plus proche. Si aucun marqueur ECO-, placer librement l'ECO+ dans une zone d'origine de l'état.
- Les nomades n'ont pas de zone propre. Ils reçoivent 7 PA par marqueur ECO+1 pour construire, reconstruire, acheter. L'ECO+ est remis dans le pool des marqueurs.
- L'Assyrie peut déplacer le marqueur ECO+ vers une zone de son choix, sans tenir compte des ECO-.
- L'Assyrie possède une carte nationale de déplacement qui peut être utilisée pour un marqueur ECO même s'il n'y a aucun marqueur ECO+ dans la cité. Elle place un marqueur ECO-1 dans la cité ciblée, puis un ECO+1 dans une cité d'origine de son choix.
- Il est impossible de déplacer plus de deux marqueurs ECO+1 à la fois ; aucune zone ciblée ne peut contenir plus d'un marqueur ECO-1 ou plus de 2 marqueurs ECO+1 (on ignore les valeurs ECO imprimées sur la carte).
- Les Mèdes placent les marqueurs ECO+ reçus par l'événement l'Assemblée des Tribus (*The Gathering Tribes*) dans la zone Mede Fareast. C'est la seule possibilité d'y mettre des marqueurs ECO+. Il n'y a aucune limite au nombre de marqueurs ECO+ qui peuvent y être placés. Une fois dans cette zone, ils ne peuvent plus être déplacés.

6.9 La politique

- Une puissance peut influencer des mineurs pour renforcer leur allégeance ou baisser celle accordée à une autre puissance.
- Pour montrer qu'un mineur est aligné avec une grande puissance, le marqueur de ce mineur est placé sur la piste diplomatique de la puissance correspondante.
- Une puissance peut dépenser des PA pour influencer des mineurs. Un PA est payé pour déplacer le marqueur diplomatique d'un espace sur la piste diplomatique. Exception : Israël et la Judée peuvent être influencés pour un coût de ½ PA par espace.
- Normalement, on peut seulement baisser le niveau du marqueur sur la piste diplomatique d'une autre puissance, ou l'augmenter sur sa propre piste. Cependant,

un événement brisant une alliance permet de l'augmenter sur la piste d'une autre puissance.

- Il est impossible d'influencer un pays avec lequel vous êtes en guerre. Exception : vous pouvez influencer les nomades, même si vous êtes en guerre contre eux.
- Les nomades qui n'ont aucune unité sur la carte ne peuvent être influencés. Attention, les unités de la case de ralliement ne sont pas sur la carte.
- Un pays ne peut utiliser plus de 6 PA par impulsion en actions diplomatiques. Un événement brisant une alliance peut déplacer un marqueur de plus de 6 espaces, mais aucun autre PA ne peut plus être dépensé en diplomatie dans cet impulsion.

Les statuts diplomatiques

Neutre (0-3)

Le pays est neutre. [Sur la piste de diplomatie, placez le marqueur sur la case 0 dans la section des neutres.](#)

Commerce (4-6)

Durant l'interphase, la puissance gagne un point de commerce pour chaque mineur dont le statut est commerce.

Pro (7-9)

La puissance conserve le bénéfice du commerce, et de plus, le mineur doit payer un tribut à la puissance. Si cette puissance n'est pas l'Assyrie, le mineur doit toujours tester le paiement d'un tribut à l'Assyrie (pendant la phase de tribu). Cela peut conduire à un double paiement : à l'Assyrie et à l'autre puissance.

Droit de passage (10-12)

La puissance conserve le bénéfice du statut Pro et n'a pas à payer pour entretenir ses unités dans les territoires du mineur. Ce statut permet d'entrer dans les territoires des mineurs sans entraîner une déclaration de guerre, ces territoires étant considérés amis pour la puissance, et réciproquement.

[Cependant, ce statut ne vous permet jamais d'entrer dans une cité d'un mineur.](#)

Libre passage

Un libre passage peut être conclu entre deux puissances non alliées et en paix mutuelle. Les joueurs prennent librement cette décision.

Alliance (13-15)

La puissance conserve le bénéfice des statuts pro, commerce, droit de passage, et les actions du mineur sont sous son contrôle total. [De plus, des alliés peuvent entrer dans toute cité alliée, défendre ensemble, faire partie du même groupe d'armées.](#)

- Quand une puissance signe un des traités ci-dessus, ses alliés mineurs font de même. Cela inclut le libre passage.
- Cependant, une puissance ne peut forcer le mineur à lui offrir davantage de tribut, de troupes, de PA, de cartes.

- Une puissance peut uniquement déplacer des forces alliées avec ses propres PA. Condition : ces forces font partie d'un groupe d'armées multinational incluant les propres unités de cette puissance, ou d'une flotte multinationale incluant ses propres navires.
- Un mineur est activé sitôt signé une alliance avec une puissance. Ses unités sont placées sur la carte, puis il reçoit des cartes selon son niveau ECO sur la carte. (L'autre façon d'activer un mineur est de lui déclarer la guerre).
- Il est impossible d'utiliser des PA pour diminuer le niveau d'allégeance d'un mineur allié avec une puissance. Cette alliance peut uniquement être rompue par une carte événement.
- Une déclaration de guerre contre un mineur permet à une puissance alliée de ce mineur de déclarer immédiatement et gratuitement la guerre à l'agresseur (mais cette déclaration est optionnelle). (voir également 7.4.6)
- Une déclaration de guerre contre une puissance entraîne un état de guerre contre tous les alliés de cette puissance (mineurs alliés, puissances de la même faction et leurs mineurs alliés). (voir aussi 7.4.2)
- Des alliés peuvent faire partie d'un même groupe d'armées multinational ou d'une flotte multinationale. Former une armée multinationale est interdit.

Les factions en présence

Toutes les puissances alliées et leurs mineurs alliés forment une faction. Il y a deux factions, assyrienne et rebelle. Des puissances neutres peuvent avoir des alliés mineurs mais ne forment pas une faction à part entière. [Ainsi, ces puissances n'ont aucun sous-niveau sur la piste diplomatique, elles sont soit neutres, soit dans une faction.](#) (voir 7.4.1 et 7.4.2)

Rompres une alliance

Rompres une alliance entre une puissance et un mineur (ou des nomades) peut seulement être fait via le jeu d'un événement ou la conquête (7.1).

Des mineurs alliés devenant non alignés

- Désactivez un mineur allié qui devient non aligné (tout statut inférieur à allié signifie non aligné ici).
- Les unités d'un tel mineur sont retirées de la carte et posées, en l'état, sur sa carte nationale. Ses raiders commerciaux sont mis dans la case de ralliement (les unités déjà présentes y restent). Défaussez toutes les cartes qu'il possède, sauf ses cartes nationales.
- Si ce mineur est réactivé, son set up est ignoré. Les unités présentes sur sa carte nationale sont placées dans leurs cités d'origine (choisies par le joueur qui contrôle ce mineur), de nouvelles cartes sont tirées.

6.10 Ravitaillement en territoire ennemi

- Toute force en territoire ennemi au début d'une impulsion doit immédiatement payer 1 PA pour son entretien, ou doit piller la zone.
- Si cette force ne peut payer ou piller, chaque unité doit passer un test d'attrition.

6.11 Jouer des événements

- Au lieu d'utiliser le revenu en PA d'une carte, vous pouvez utiliser son événement et suivre les instructions données. Si l'événement n'est pas jouable de par la situation du jeu, la carte ne peut être utilisée que pour ses PA.
- Quelques événements coûtent des PA, comme indiqué au bas de la carte. Si le revenu de l'impulsion courant se révèle insuffisant pour payer la carte, vous pouvez toujours jouer l'événement
 - _ en utilisant votre réserve de PA, ou
 - _ en utilisant une carte + pour gagner des PA, ou
 - _ en empruntant des PA sur le tour suivant.
 Dans ce dernier cas, placez des marqueurs pillage sur votre carte nationale afin de montrer le montant emprunté. Si cette avance ne peut être remboursée au prochain impulsion, vous devrez placer un marqueur ECO-1 sur une de vos cités (choisie par vous-même), ou enlever un marqueur ECO+1 si vous en possédez un.
- Sinon, dans le cas où le joueur ne peut payer, la carte ne peut être jouée en tant qu'événement. Une puissance ne peut obliger un allié mineur à jouer un événement qui ne peut être payé et lui ferait poser un marqueur ECO-1.
- Un allié peut être pris pour cible par un événement, peu importe le statut de l'alliance.
- Quelques cartes événements ne sont jouables que par certains états. Si une telle carte offre le choix d'une action diplomatique secrète, ce choix est possible pour tous.
- Quelques cartes utilisent les mots "vous" ("you") ou "votre" ("your"). "Vous" renvoie à l'état qui possède la carte et non au joueur. Vous ne pouvez donc utiliser cette carte pour d'autres états, sauf mention contraire de la carte.
- Si deux événements sont contradictoires, le dernier joué prévaut.
- Certains événements en annulent d'autres. Si un événement est annulé, placez la carte annulée et la carte annulant sur la pile de défausse. Si un événement est annulé, vous ne payez pas son coût indiqué par la carte.

Les types de cartes

Le type d'une carte est indiqué en bas à droite. Quelques cartes sont de plus d'un type, ce qui signifie que vous pouvez les utiliser d'une façon ou d'une autre.

Exemple : la carte The Pharaoh Takes Action Card peut être utilisée pour un mouvement ou pour tirer une autre carte.

6.11.1 Désastre

Un désastre (pirates ou peste) peut frapper tout pays sauf si l'événement contre mesures est joué (*Counter Measures*). Cette carte de contre doit être jouée avant la détermination des effets du désastre.

6.11.2 Guerre étrangère

- Les deux camps nommés sur la carte doivent choisir 2+D3 unités. Pour obtenir un D3, lancer un D6 puis diviser le résultat par 2, fractions arrondies au supérieur.
- Dans le cas d'une guerre étrangère Mède contre Mède, le Mède doit choisir les 2 groupes d'unités.
- Une des unités par camp peut être un chef.
- Les deux camps placent les unités qu'ils ont choisies sur leur carte de guerre étrangère (*Foreign War*). Elles y resteront jusqu'à la fin de cette guerre.
- Si un camp est la Libye, ou la Nubie, ou un nomade, ses forces ne sont pas en jeu, mais on considère qu'il a le même nombre et le même type d'unités sur la carte de guerre étrangère que l'autre camp, et éventuellement, un chef de mêmes caractéristiques.
- Une fois les unités placées sur la carte de guerre étrangère, la durée de cette dernière est donnée par un D6. Placez ce dé sur la carte, puis diminuez le de 1 à chaque round (à faire à chaque fois que le marqueur de la piste d'impulsions atteint le 1^{er} état dont le nom est sur la carte). Une fois que le dé atteint 0, la guerre est terminée.
- A la fin de la guerre, lancer un D6 pour chaque unité, chefs compris, présente sur la carte. Sur un nombre pair, l'unité prend un hit. Si une unité est ainsi éliminée, elle retourne dans le pool.
- Toutes les unités survivantes sont alors mises dans la case de ralliement.
- Si un état n'a pas assez d'unités sur la carte (cases commerciales incluses) pour remplir les conditions demandées par la guerre, il doit utiliser ses PA, ses cartes pour gagner des PA, voire emprunter sur ses revenus du prochain impulse. Si cela reste insuffisant, la durée de la guerre n'est pas diminuée tant que toutes les unités demandées ne sont pas placées sur la carte de guerre étrangère.
- Sinon, l'état a le choix de perdre 1 PV par unité manquante.
- Une guerre étrangère peut se terminer prématurément de deux manières :
 - _ en jouant la carte *End Any Foreign War* (fin de toute guerre étrangère)
 - _ en gagnant une bataille. Payez 1 PA et placez un chef sur la carte de guerre, ou activez un chef qui s'y trouve déjà. Combattez suivant la procédure habituelle. Si vous remportez le combat, la guerre est terminée. Si vous perdez, la durée de la guerre est doublée.
- Un état ne peut être impliqué dans plus d'une guerre étrangère.

- Les guerres étrangères ne peuvent avoir lieu entre deux alliés.

6.11.3 Rompre une alliance

- Une carte de rupture d'alliance (*Alliance Breaker*) peut être utilisée pour établir ou casser une alliance entre une puissance et un mineur (ou une tribu nomade), ou pour déplacer les marqueurs de la piste diplomatique.

Définition : une bataille pour laquelle le vainqueur a gagné au moins 1 PV sera appelée bataille PV dans ce qui suit.

Une telle carte peut également être jouée en contre : son coût en PA est divisé par 2 et ses effets sont doublés. Elle ne peut être jouée de cette façon que dans les cas suivants :

- 1) pour casser une alliance si l'un des alliés perd une bataille PV. Tout état peut jouer une carte dans ce but.
 - 2) pour créer une alliance entre un état et l'état ayant joué cette carte, à condition que ce dernier vienne de gagner une bataille PV.
 - 3) si une bataille PV inclut une force multinationale, cette bataille peut servir pour tous ses participants (gagnants et perdants) à valider les items 1) et 2).
- Les résultats obtenus peuvent abaisser le niveau d'un marqueur d'une puissance sur la piste diplomatique, et/ou, pour la puissance qui joue la carte uniquement, l'augmenter.
 - Si le joueur de la carte est un mineur, il peut déplacer le marqueur diplomatique au nom de la puissance avec laquelle il est allié.
 - Si un mineur est en guerre avec vous car allié avec une puissance avec laquelle vous êtes en guerre, vous pouvez jouer une carte *Alliance Breaker* sur ce mineur. C'est une exception à la règle 6.9.
 - Il est impossible de jouer cette carte sur un mineur en guerre entre vous pour toute autre raison.

Exemples :

1) *la Phénicie est au niveau 9 sur la piste diplomatique assyrienne. L'Assyrie vient de perdre une bataille PV. Peu importe sur qui Urartu (allié avec Elam) joue l'alliance phénicienne en contre, il paye 2 PA au lieu des 4 habituels. Urartu lance 2 D6, obtient 3 et 4 pour un total de 7. Ce résultat est doublé et donne 14. Le marqueur phénicien est abaissé de 9 sur la piste assyrienne et augmenté de 5 sur la piste élamite (Urartu est un mineur, n'a donc pas de piste diplomatique, mais offre le bénéfice obtenu à la puissance avec laquelle il est allié).*

Dans cet exemple, la carte aurait pu être jouée en contre sur une défaite de la Phénicie, ou sur une victoire d'Urartu, mais en aucun cas sur une victoire d'Elam, Elam n'étant pas celui qui a joué la carte.

S'il n'y a pas de bataille PV valide, Urartu pourra toujours payer pour rompre l'alliance au coût normal durant son propre impulse (les effets seront aussi normaux).

2) *Le Mède est en guerre avec la Perse (raisons historiques) comme noté dans le set*

up. Le Mède ne peut jouer un événement de rupture d'alliance sur le Perse, le Perse n'étant pas l'allié d'une puissance en guerre contre le Mède.

3) *L'Assyrie ne peut jouer une carte pour rompre une alliance sur un pays ayant refusé de payer tribut et qu'elle vient de punir.*

6.11.3.a Pactes et cités mineures

Une cité mineure ne peut être la cible d'un événement *Alliance Breaker*. Son marqueur de pacte n'a pas de niveau sur la piste diplomatique. Une cité mineure peut uniquement être dans la case des neutres, conquise, ou alliée d'une puissance.

6.11.4 Cartes de combat

- Une carte de combat peut être jouée par tout état qui a engagé des forces dans la bataille. Cette carte n'affecte que les forces participantes. Toute carte de bataille doit être jouée avant le lancer des dés. Leurs effets sont cumulatifs. Quelques cartes peuvent en annuler d'autres.
- Les cartes de combat sont choisies par les joueurs dans l'ordre du tour de jeu, mais gardées cachées jusqu'à ce que chaque joueur ait décidé quelle(s) carte(s) jouer. Elles sont ensuite révélées. Plus aucune carte de bataille ne peut alors être jouée, sauf les cartes de contre.
- Comme l'interception et la fuite interviennent avant le combat, ces cartes de combat n'ont aucun effet sur elles.

6.11.5 Carte de contre

- Ces cartes de contre sont jouées par tout état immédiatement après que leur condition de jouabilité est remplie.
- Le jeu d'une telle carte peut interrompre une action du joueur en phase, et son effet appliqué avant que le joueur en phase ne continue ses actions.
- Une carte de contre mesures est plus forte qu'une carte de contre mesures de combat, c'est à dire que l'événement que la carte de combat voulait annuler ne l'est pas.

6.11.6 Cartes politiques

Les cartes politiques affectent le statut politique. Quelques unes, comme la *Marduk's Assyrian Followers*, sont laissées face visible tant que dure leur effet.

6.11.7 Les cartes de pioche

Une carte de pioche permet à son propriétaire de prendre des cartes dans la main des autres joueurs ou dans la pioche. En retour, une ou plusieurs cartes devront être défaussées ou échangées.

Le jeu d'une carte de pioche compte comme une action et ne requiert pas le jeu d'une autre carte pour terminer l'impulse. On peut aussi jouer une carte+ ou dépenser des PA en plus de jouer une carte de pioche.

Exception : aucune carte+ et aucun PA ne peuvent être utilisés en plus des cartes *Careful Preparation* ou *Pass Impulse*, étant donné que ces deux cartes annulent vos

actions pour cet impulse, mais vous donnent un coup de pouce au prochain impulse.

6.11.8 Cartes de mouvement

Les cartes de mouvement autorisent un déplacement qui serait à priori impossible : de longs trajets, des mouvements avec plus d'unités que la limite autorisée, éviter une interception, obtenir des résultats automatiques sans lancer de dé. Quelques unes de ces cartes peuvent forcer l'ennemi à se déplacer. Elles peuvent également affecter une interception ou une esquivé.

6.11.9 Cartes économiques

Les cartes économiques peuvent affecter le commerce ou le revenu. Quelques unes ont des effets permanents.

6.11.10 Cartes de recrutement

Les cartes de recrutement peuvent servir à engager des mercenaires, des troupes régulières, des navires. La carte nationale élamite peut convertir des mercenaires en réguliers. Quelques cartes font entrer en jeu des nomades.

6.11.11 Cartes de sabotage

Les cartes de sabotage peuvent entraîner des tests d'attrition ou autres dégâts sur la cible.

6.11.12 Cartes permanentes

Les cartes permanentes sont laissées face visible. Leurs effets sont maintenus aussi longtemps que la condition indiquée sur la carte reste valable (à moins qu'un événement spécifique n'intervienne).

6.11.13 Diplomatie secrète

- Certaines cartes offrent une action diplomatique secrète comme événement alternatif. Elles possèdent des restrictions sur l'état pouvant jouer le 1^{er} événement noté sur la carte, mais aucune sur l'état pouvant entreprendre cette action diplomatique secrète.
- Le jeu d'une action de diplomatie secrète est décrit en 7.5, mais, ici, l'action est exécutée immédiatement et ne peut être empêchée par les autres puissances. A la place d'une annulation possible par une puissance, comme écrit en 7.5, lancez 2 D6. Si le résultat est 9 ou plus, l'action diplomatique échoue.

6.12 Changement de contrôle

- Au début du jeu, chaque état contrôle toutes les zones d'origine et toutes les zones associées dans ses propres territoires, sauf mention contraire indiquée dans le set up du scénario.
- Le contrôle d'une zone change immédiatement quand elle est occupée uniquement par une force ennemie.
- Au début et à la fin d'un impulse, des unités d'états ennemis ne peuvent occuper une même zone, sauf si un camp se trouve à l'intérieur d'une cité et l'autre à l'extérieur.

- Il est nécessaire de conquérir la cité pour prendre le contrôle de la zone correspondante.
- Si l'état qui possède la cité est en guerre avec l'état contrôlant l'extérieur de cette cité, la zone est appelée zone contestée.
- Les zones d'origine ou associées conquises et ne contenant aucune unité terrestre ennemie à la fin d'un impulse retournent à leur propriétaire initial (dont la couleur est indiquée dans la zone).
- Une zone ne change pas de propriétaire si une force alliée y pénètre.

6.12.1 Conséquences d'un changement de contrôle

Zones d'origine

Si un état perd le contrôle d'une de ses zones d'origine, il perd le revenu de la cité correspondante. Cependant, le conquérant de la zone ne gagne pas ce revenu tant qu'il ne l'a pas transformée en province (voir 7.1).

Zones associées

- Si un état perd le contrôle d'une zone associée, il perd le revenu de la cité correspondante, et le conquérant le gagne.
- Pour montrer que l'état conquérant contrôle la cité (et ne l'assiège pas), placez y une ou plusieurs de ses unités. Cependant, ces unités ne sont pas réellement dans la cité. Si une force ennemie entre dans la zone, ces unités doivent lancer un dé si elles veulent se réfugier dans la cité (voir 6.6.10).

Zones contestées

- Une ville dans une zone contestée n'est pas prise en compte dans la détermination du revenu de l'interphase. Le propriétaire initial reçoit cependant la moitié de la valeur ECO de la ville (valeur indiquée sur la carte, plus les éventuels marqueur ECO).
- Le changement de contrôle d'une zone (sauf de cités mineures) n'affecte pas immédiatement l'ECO de l'état, sauf à la fin du tour (7.3).

Zones maritimes

- Un état contrôle une zone maritime s'il est le seul à y entretenir une flotte.
- Une zone maritime inoccupée n'appartient à personne, et personne ne la contrôle.
- Une zone maritime avec des navires d'états en guerre les uns contre les autres est une zone contestée, et personne ne la contrôle. La possession d'une zone maritime n'a aucun effet sur le revenu économique.

Occupants multiples

- Si une zone d'origine a été conquise ou est occupée par différentes puissances, ces dernières décident qui contrôle effectivement la zone. Au cas où elles ne pourraient se mettre d'accord, la puissance avec la force la plus importante (en

incluant les mineurs alliés) dans la zone décide.

- Si, seuls une puissance et ses alliés mineurs occupent une zone, la puissance en désigne le propriétaire.
- Des règles identiques régissent le contrôle des zones maritimes.

6.13 Conquête

Vous pouvez tenter la conquête d'un état pendant votre impulse. La procédure utilisée est celle de l'interphase (voir 7.1). Le test de conquête d'un état ne peut être tenté qu'une fois par tour. Une autre tentative peut se faire à l'interphase.

6.14 Pillage

- Au lieu de payer le coût en PA pour l'entretien d'une force, il est possible de piller la zone (les troupes sont autorisées à la piller pour se ravitailler). Placez un marqueur pillage 1 dans la zone, ou, si ce marqueur est déjà en place, retournez le côté pillage 2.
- Une zone avec un marqueur pillage 2 ne peut plus être pillée.
- Piller une zone ne coûte aucun PA.
- [Vous ne pouvez piller une zone d'un état avec lequel vous êtes en paix que si vous lui déclarez la guerre.](#)
- Vous ne pouvez piller la même zone qu'une fois par impulse.
- Vous pouvez piller une zone, non pour ravitailler vos troupes, mais juste pour gêner l'ennemi.

6.15 Raid commercial

Un raid permet d'augmenter vos revenus, tout en réduisant celui des autres. Un raid réussi ôte des marqueurs commerciaux de la case de commerce, et peut vous permettre de remettre en jeu des marqueurs commerciaux que vous avez auparavant perdus. Les marqueurs de commerce sont transformés en revenu pendant l'interphase, aussi le raid est-il un outil de guerre économique.

Les cases de raid

- Il y a une grande case commerciale dans *Deep Sea*. Elle contient les marqueurs commerciaux que chaque puissance possède au début du jeu. Si un marqueur est toujours dans cette case à l'interphase, il génère un revenu. Le but d'un raid est d'enlever les marqueurs des autres puissances pour les remplacer par les vôtres.
- La case de commerce est située dans la *Deep Sea* uniquement par commodité. Elle représente le commerce terrestre entre états (les raids contre ce commerce sont entrepris par des unités terrestres). Le commerce maritime est géré dans les cases de commerce représentant un navire.
- Il y a 5 cases de raid sous la case commerciale. Avant de tenter un raid contre les marqueurs d'un rival, vous devez

avoir au moins une unité terrestre dans la case de raid.

- Pour un PA vous pouvez retirer toute unité non assiégée présente sur la carte ou dans la case de ralliement, puis la poser dans une case de raid.
- Un état ne peut déplacer plus d'une unité par impulsion vers la case de raid.
- Il est possible d'envoyer des alliés mineurs, des nomades, Arabes et Araméens inclus, faire un raid, mais pas des mercenaires.
- Si toutes les cases de raid sont occupées, vous pouvez essayer d'en libérer une occupée par un rival.
- Pour faire cela, lancez un D6. Si vous obtenez 6, la tentative échoue immédiatement. Sur 1 à 5, vous engagez un round de combat contre l'occupant de la case ciblée.
- Les deux camps prennent des hits et partent en déroute comme dans un combat normal.
- Si un camp est éliminé, l'autre reste dans la case de raid.
- Si vous infligez un hit et l'occupant aucun, vous restez dans la case, les unités de votre rival sont placées dans la case de ralliement.
- Dans les autres cas, la tentative échoue. Votre unité retourne dans la zone (ou la case de ralliement) d'où elle venait.

Cas spéciaux

- Si votre cible est une case commerciale que vous, ou un de vos alliés mineurs, occupez, vous pouvez choisir la case de raid que vous attaquez.
- Traitez les unités de vos alliés mineurs comme les vôtres pendant un raid.

Faire un raid

- Activez les raiders de tous vos états et de vos alliés (mineurs et nomades) présents dans la case de commerce pour 1 PA. Les unités ne peuvent être activées lors de l'impulsion dans lequel elles arrivent dans la case de raid.
- Lancez un D6. Sur un résultat 6, le raid échoue. Sur 1 à 5, vous pouvez essayer de retirer un marqueur de commerce appartenant à la puissance désignée par ce nombre.
- Si le résultat désigne votre propre puissance ou une puissance sans marqueur commercial, vous pouvez cibler toute autre puissance.
- Menez une attaque contre le marqueur commercial. Si vous lui infligez un hit, le marqueur est enlevé de la case commerciale.
- Si vous jouez avec la règle optionnelle 9.7, les unités de cavalerie peuvent tenter un 2^e raid, à condition que le 1^{er} soit réussi.
- Pour chaque marqueur de commerce enlevé, vous pouvez en remettre un des vôtres. Lancez un D6. Si vous obtenez un nombre pair, placez un de vos marqueurs commerciaux disponibles dans la case de commerce.

- Le statut politique n'affecte pas les raids. Vous pouvez tenter un raid contre un allié ou un neutre sans changer votre statut politique avec eux et sans déclaration de guerre.
- Si une unité quitte la case de raid, elle passe un test d'attrition. Si elle survit, mettez la dans la case de ralliement.

6.16 Les opérations navales

- Les navires peuvent être utilisés pour du commerce maritime, pour transporter des unités terrestres, pour faire le blocus des ports, ou pour combattre des navires ennemis.
- Un navire ne peut ni entrer dans une zone terrestre, ni dans un port. La seule exception est Sealand, qui est à la fois une zone terrestre et une zone maritime.

6.16.1 Construction et réparation

- Construire un navire coûte 2 PA.
- Les navires nouvellement construits sont placés dans une zone maritime libre de navires ennemis et adjacente à un port ami d'origine.
- Si une telle zone n'est pas disponible, vous pouvez choisir une zone contenant des navires ennemis (et toujours adjacente à un port d'origine).
- Réparer un navire coûte 1 PA.
- Pour réparer un navire, déplacez le dans une zone avec un port ami.
- Si aucun port n'est disponible comme décrit ci-dessus, il est impossible de construire et de réparer de nouveaux navires.

6.16.2 Mouvement naval

- Tous les navires amis d'une zone forment une flotte.
- Une flotte peut contenir des navires de plus d'un état allié. Une telle flotte multinationale peut être déplacée par le joueur en phase tant que les autres joueurs donnent leur accord.
- Seuls des états alliés peuvent former une flotte.
- Le mouvement naval est limité aux zones maritimes côtières et aux petites cases de commerce.
- Payez ½ PA pour déplacer une flotte d'une zone maritime vers une zone maritime adjacente.
- Payez 1 PA pour déplacer une flotte d'une zone maritime vers une case de commerce et inversement. Entrer ou quitter 2 cases de commerce coûte 2 PA.
- Si un navire entre dans ou quitte une case de commerce, il ne peut rien faire d'autre dans cet impulsion.
- Les navires ne sont jamais considérés être ancrés au port. Ils ne peuvent jamais se réfugier dans un port pour éviter un combat.

6.16.3 Transport naval

- Un navire à pleine puissance peut transporter une unité à pleine puissance, ou

deux unités réduites, plus un nombre quelconque de chefs alliés ou sa nationalité.

- Un navire réduit peut transporter une unité réduite et un nombre quelconque de chefs.
- Un navire peut déplacer une unique force par impulsion, les retraites étant la seule exception (voir 6.16.5).
- Un navire transportant des unités ne peut entrer dans une case de commerce.

6.16.4 Embarquement, débarquement

- L'embarquement et le débarquement ne coûtent aucun PA.
- Une unité ne peut faire de mouvement terrestre avant un embarquement ou après un débarquement.
- L'embarquement et le débarquement ne peuvent se faire que dans des zones portuaires.

6.16.5 Assaut amphibie

Débarquer dans une zone contenant des unités ennemies est appelé assaut amphibie. Un tel assaut est résolu comme un combat normal avec quelques exceptions :

- _ les navires ne participent pas au combat
- _ si les unités attaquantes perdent la bataille, les survivants peuvent faire retraite dans les navires qui les ont débarquées. Notez que seules les unités attaquant par la mer peuvent retraire ainsi
- _ les unités, sauf la cavalerie, menant un assaut amphibie voient leur facteur de combat diminué de 1. Les chars de guerre, les archers montés, la cavalerie légère et lourde, ont leur facteur réduit de 2.

6.16.6 Procédure de recherche

- Contrairement aux règles sur les zones terrestres, des flottes ennemies peuvent coexister dans une même zone maritime sans combattre : le joueur en phase doit découvrir la flotte ennemie pour engager le combat.
- Le joueur en phase ne peut faire qu'une tentative de recherche par impulsion dans chaque zone où il possède une flotte.
- Une flotte d'un inactif peut faire une recherche pour chaque flotte ennemie entrant dans une de ses zones maritimes, que ce soit par un mouvement, une construction, ou un renfort.
- Chaque jet de recherche coûte 1 PA, que ce soit pour le joueur en phase ou un autre.
- Si vous désirez attaquer des flottes de différents états dans une même zone, le coût reste de 1 PA, mais les jets de recherche seront distincts pour chaque flotte.
- Des flottes différentes d'une même faction ne peuvent combattre ensemble.
- Pour découvrir la flotte ennemie, lancez 2 D6. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de recherche le plus faible indiqué sur vos navires, les navires ennemis sont détectés et il y a combat naval. Sinon,

l'ennemi peut continuer à se déplacer et il n'y a aucun combat.

- Esquiver un combat naval est impossible.
- Si une flotte entre dans une zone contenant à la fois des navires ennemis et des navires amis, ces derniers ne peuvent lui fournir d'assistance dans un éventuel combat. Après une victoire lors du combat naval ou la disparition des navires ennemis de la zone, les deux flottes amies peuvent n'en former qu'une.
- La procédure utilisée pour résoudre un combat naval est identique à celle utilisée lors d'un combat terrestre, sauf qu'il n'y a aucun dé bonus. Le vainqueur reste dans la zone, les perdants ayant survécu retraitent dans une zone maritime adjacente.
- Des navires transportant des unités peuvent participer au combat naval, mais pas leur cargaison. C'est également vrai à Sealand.
- Si un navire transportant des unités prend un ou des hits, les unités en prennent le même nombre.

6.16.7 Cases de commerce

- Le 1^{er} état se déplaçant dans une case de commerce peut l'occuper avec un maximum de 4 navires. Les états suivants peuvent, soit l'occuper jusqu'à sa capacité inutilisée, soit engager un combat naval pour défaire les unités occupantes.
- Pour engager un tel combat, il vous en coûte 1 PA (en plus du PA pour entrer dans la case) et une réussite au jet de recherche. Si plus d'une flotte occupent la case, vous pouvez faire un jet de recherche pour chaque flotte. Si tous ces jets échouent, la flotte en phase doit retourner dans la zone d'où elle est venue, terminant alors son impulse.
- Payez 1 PA pour déplacer une flotte d'une zone maritime vers une case de commerce, et 1 PA par jet de recherche dans cette case.
- Quand une flotte remporte un combat dans une case de commerce, elle peut y laisser jusqu'à 4 navires survivants. S'il n'y a pas assez de place pour les navires du vaincu, il doit enlever le surplus et le placer dans la zone maritime la plus proche et contenant un port ami.
- Aucune déclaration de guerre n'est nécessaire pour engager un combat dans une case de commerce. Chacun peut y combattre un allié sans aucune conséquence diplomatique.

6.17 Mineurs non alignés

- Un mineur non aligné et non contrôlé par un joueur reste inactif.
- Ses unités ne sont pas disposées sur la carte, mais ses marqueurs ECO, de tribut, et diplomatique sont placés et sujets à d'éventuelles modifications au cours du jeu.
- Si un mineur est attaqué ou devient allié d'une puissance, il est immédiatement activé. Ses unités sont mises en jeu, il reçoit ses mercenaires (choisis aléatoirement), sa carte nationale, des

cartes de la pioche, tout cela conformément aux instructions du scénario.

6.18 Revenu (en PA)

- Chaque état en phase engrange son revenu une fois par round (au début de son impulse). Ce revenu vient en plus des PA générés par le jeu d'une carte.
- L'état peut utiliser ses PA pendant l'impulse, ou les conserver pour une utilisation ultérieure.
- Un maximum de 4 PA peut être ainsi conservé. Utilisez un marqueur numéroté pour en indiquer le nombre.
- Si plus de 4 PA sont conservés, le surplus est perdu.
- Quand un état n'a plus aucune carte au début de son impulse, il **doit** dépenser 5 PA pour acheter une nouvelle carte.
- Si le nombre de PA de cet état, ajouté à ses PA mis de côté, est inférieur à 5, il peut passer et acheter une carte lors d'une impulse ultérieure (dès qu'il possède 5 PA). A part cela, cet état peut :
 - 1) continuer un siège
 - 2) payer l'entretien de ses unités
 - 3) réduire la durée d'une guerre étrangère
- Vous pouvez dépenser 3 PA pour transformer une carte quelconque en carte+.

Note des joueurs : utilisez les marqueurs numérotés, voire les dés, pour indiquer le nombre de PA qu'il vous reste lors d'une impulse.

6.19 Fin du tour

- Continuez les impulsions tant qu'il reste un état avec des cartes en main.
- Cet état joue son impulse, joue une carte, ou deux cartes si l'une est une carte+. Quand son impulse se termine, le tour également.
- Toutes les cartes inutilisées restent dans sa main.
- Les cartes nationales et les cartes de groupe d'armées vendues pendant le tour sont rendues à leur propriétaire d'origine.

7 L'interphase

- 7.1 Conquête
- 7.2 Promotion des chefs
- 7.3 Calcul du revenu
- 7.4 La politique
- 7.5 Diplomatie secrète
- 7.6 Table d'événements
- 7.7 Repositionner les armées
- 7.8 Terminer le jeu

Si un camp est défait, tester une éventuelle fin subite du jeu (voir 9.1).

7.1 Conquête

- Une cité mineure est conquise quand la cité elle-même est prise.
- Un état est conquis si toutes ses zones carrées d'origine (cités incluses) sont contrôlées par l'ennemi.
- Si l'envahisseur ne contrôle pas toutes les zones carrées d'origine de l'état, il peut tout

de même le conquérir en passant un test de conquête.

- Pour passer ce test contre un état mineur, l'envahisseur doit contrôler au moins une zone carrée d'origine.
- Pour passer ce test contre l'Assyrie, l'envahisseur doit contrôler Ninive (*Nineveh*) et au moins 5 autres cités d'origine.
- Pour passer ce test contre une autre puissance, l'envahisseur doit contrôler au moins 5 cités d'origine, ou la capitale et au moins 3 autres cités.
- Aucun test de conquête ne peut être passé contre les Mèdes. Ils ne peuvent être conquis que si les 7 cités mèdes (capitale comprise) sont contrôlées au même moment.
- Une tribu nomade, comme les Scythes, ne peut être conquise. Cependant, si toutes ses unités sont éliminées ou sont dans la case de ralliement, toutes ses alliances sont rompues. Placez son marqueur diplomatique dans la case des neutres, et elle reste inactive pour le restant du tour.
- Les Cimmériens et les Scythes peuvent revenir en jeu après leur défaite et à pleine puissance, à l'aide de la table des événements.

A) Test de conquête

- L'envahisseur fait le total des cités d'origine qu'il occupe, la capitale comptant pour 2.
- Lancez un D6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre calculé précédemment, l'état est conquis.
- Ajoutez 6 au dé si vous essayez de conquérir l'Assyrie.
- Ajoutez 2 au dé si vous essayez de conquérir une autre puissance.

Exemples :

- 1) L'Assyrie contrôle 3 cités de Syrie (un mineur), mais pas la capitale. Pour conquérir la Syrie, l'Assyrie doit obtenir entre 1 et 3 au dé.
- 2) L'Assyrie contrôle 4 cités d'Elam (une puissance) dont la capitale. L'Assyrie doit obtenir entre 1 et 5 au dé pour conquérir Elam. L'Assyrie obtient 4, ajoute 2 car Elam est une puissance, pour un total de 6. L'Assyrie échoue dans sa conquête d'Elam.
- 3) L'Assyrie occupe les 3 zones carrées en Perse, donc elle la conquiert sans aucun test.

B) Reddition

- Si un joueur pense que toute résistance est inutile, il peut se rendre au conquérant potentiel afin d'éviter de futures destructions.
- Un état peut uniquement offrir sa reddition s'il a perdu le contrôle d'au moins 3 cités d'origine, ou a perdu une bataille à 3 VP.
- Quand un état se rend, il est conquis : toutes les pénalités d'un état conquis s'appliquent alors.

ASSYRIAN WARS

- Si un état est en guerre avec plus d'une puissance, il ne peut se rendre qu'à toutes ces puissances, et non à une seule.
- Le conquérant potentiel peut rejeter l'offre de reddition (en vue de continuer ses ravages). Si l'offre de reddition est rejetée, l'état qui a fait cette offre gagne 1 VP.
- L'Assyrie ne peut se rendre

C) Contrôle commun/contesté

- Si plusieurs états conquièrent le même état, ils doivent se mettre d'accord sur l'identité du conquérant. Si aucun accord n'intervient, la puissance occupant le plus de zones carrées de l'état conquis prend la décision. En cas d'égalité, la décision est prise par la puissance possédant la force la plus importante (inclure les alliés mineurs) dans l'état conquis.
- Si un test de conquête est nécessaire, il doit être fait par l'état qui en deviendra le conquérant. Un seul lancer est fait, mais toutes les zones contrôlées par les envahisseurs comptent pour ce test.

D) Effets de la conquête

- Si un état est conquis, les zones qu'il contrôle à l'extérieur de ses frontières retournent à leurs propriétaires d'origine. Toutes les forces de l'état conquis se trouvant dans ces zones sont immédiatement déplacées vers leur zone d'origine la plus proche.
- L'état conquis doit immédiatement payer tribut au conquérant.
- Si une cité mineure ou un état mineur est conquis, son marqueur politique est immédiatement placé dans la case de conquête de la puissance conquérante. Toutes ses relations diplomatiques avec les puissances cessent.
- Si un mineur actif est conquis, il devient inactif. Ses forces restantes sont enlevées de la carte et placées tel quel sur sa carte nationale, ses raiders dans la case de ralliement. Les réguliers présents dans la case de ralliement y restent. Toutes les cartes sont mises sur la pile de défausse, sauf les cartes nationales.
- Si cet état est réactivé, son set up est ignoré. Le joueur qui le contrôle prend les unités de la carte nationale et les place, à leur force actuelle, dans des zones avec une cité et à l'intérieur des frontières d'origine.
- Une puissance conquise perd toutes ses alliances. Lancez 2 D6 pour chaque mineur sur la piste de la puissance conquise. Déplacez le marqueur diplomatique du mineur vers la case 0 du nombre d'espaces indiqués par les dés (impossible de descendre sous 0). Traitez un lancer de 2 comme un 3.
- Les cités mineures sur la piste d'une puissance deviennent neutres.
- La puissance, ainsi que tous ses mineurs alliés, cessent la guerre avec l'état conquérant et tous ses mineurs alliés.
- Quand un mineur est conquis commence une période de grâce pendant laquelle personne, sauf le conquérant, ne peut

utiliser des PA ou des cartes pour l'influencer sur la piste diplomatique (voir période de grâce ci-dessous).

- Le conquérant peut occuper une zone avec ses propres troupes, la convertissant en une de ses "provinces". Cette province peut générer des revenus à l'interphase pour ce nouveau propriétaire. Elle lui reste acquise tant qu'au moins une de ses unités terrestres l'occupe.
- Si cette unité est éliminée, déplacée ou retirée, le contrôle de la province revient au nouvel occupant éventuel, ou au propriétaire d'origine si la province se retrouve libre. De plus, elle cesse immédiatement d'être une province. Elle peut uniquement le redevenir si l'état est de nouveau conquis.
- Les cités et capitales avec un ECO imprimé en bleu sur la carte ne peuvent être choisies comme provinces.
- Aussitôt qu'une zone est convertie en province, toutes les unités du conquérant présentes dans les autres zones de l'état conquis sont immédiatement déplacées vers le territoire ami le plus proche. **Cela se passe avant l'application du nouveau statut "ami du conquérant" résultant de la conquête (voir période de grâce ci-dessous).**
- Une fois conquis, l'état le reste et paye tribut au conquérant jusqu'à la fin de la période de grâce ou jusqu'à la signature d'un traité d'alliance entre ces 2 états (par influence diplomatique du conquérant). Voir 10.4.3 sur les conquêtes multiples.
- Une ville mineure conquise et libre de toute garnison redevient neutre si une force ennemie entre dans sa zone.
- Un autre moyen de prendre une ville mineure est de jouer une carte de pacte avec une cité mineure. Si un tel pacte est en cours, la cité se défend sans garnison.

Période de grâce

- Un état conquis et son conquérant s'engagent dans une période de grâce pendant laquelle ce dernier considère comme amis les territoires du conquis, **mais ce n'est pas réciproque.**
- Pendant cette période, seul le conquérant peut influencer l'état conquis par diplomatie.
- Cette période dure au moins un tour complet. Si la conquête se fait pendant une interphase, la période dure jusqu'au début de l'interphase suivante.
- Si la conquête se fait pendant un tour de jeu, la période dure jusqu'à la fin du tour suivant.
- Le conquérant ne peut attaquer ou piller l'état conquis pendant la période de grâce, et réciproquement. Cela reste valable pour les mineurs alliés, les cités mineures alliées, les nomades alliés.
- Ces 2 états peuvent se prendre mutuellement pour cible par un événement (mais par pas des cartes de combat).

- La politique, la diplomatie et le commerce ne sont pas touchés par la période de grâce.
- Le jeu des cartes *Opposing Party Takes Command* ou *Priests of Marduk* peut mettre fin à une période de grâce.
- De même, la carte *Incite Hostilities* peut terminer une période de grâce entre Elam et la Perse.
- Une fois la période de grâce terminée, le marqueur diplomatique du mineur conquis est remis sur la case des neutres. Si un mineur conquis a été diplomatiquement influencé par son conquérant pendant la période de grâce, son statut est conservé et son marqueur n'est pas mis sur neutre à la fin de la période. D'un autre côté, une puissance peut rejoindre l'un ou l'autre camp, et/ou déclarer la guerre à son ex conquérant.
- Pendant la période de grâce, une puissance conquise peut rejoindre le camp de son conquérant, mais uniquement avec la permission de ce dernier.

La conquête de l'Assyrie

- Si des puissances alliées conquièrent l'Assyrie, chacune gagne une province et les 12 PV sont équitablement réparties entre elles.
- Une fois l'Assyrie conquise, plus aucun test de tribut n'est fait. Les états continuent de payer tribut à leurs conquérants, les mineurs à leurs puissances alliées.
- L'Assyrie ne perd plus de PV si elle ne punit pas ceux qui refusent le paiement du tribut.
- L'Assyrie paye un tribut à chacun de ses conquérants égal à celui que payerait le conquérant à l'Assyrie.

Élimination

Les joueurs doivent se mettre d'accord, avant le jeu, sur l'utilisation de cette règle.

- Une puissance peut être éliminée si elle ne contrôle plus que 2 cités ou moins (dont la capitale ou non).
- Seules des puissances déjà conquises peuvent être éliminées. Une reddition ne compte pas pour une conquête dans ce cas.
- Exception : au dernier tour de jeu, toute puissance peut être éliminée, même si elle n'a pas été conquise.
- L'élimination d'une puissance rapporte deux fois plus de PV que sa conquête.
- Si une puissance est éliminée, toutes ses forces et marqueurs restants (sauf le marqueur PV) sont retirés du jeu.
- Les provinces prises par le conquérant mises à part, les zones d'un état éliminé ne rapportent plus aucun revenu jusqu'à la fin du jeu. Les marqueurs pillage, dégâts, ECO sont retirés de ces zones.
- Un état éliminé ne peut ni commercer, ni payer tribut.
- Les cartes nationales d'une puissance éliminée restent en jeu **pour être utilisées par un état de remplacement comme indiqué ci-dessous.** Le joueur reste

pendant en jeu et joue les Scythes, peu importe leur statut politique.

- Si une 2^e puissance est éliminée, ce joueur prend le contrôle des Cimmériens et d'un mineur de son choix.
- Si une 3^e (ou une 4^e) puissance est éliminée, le joueur prend le contrôle de 2 mineurs de son choix.
- Les PV gagnés par un joueur à l'aide de ces états de substitution sont ajoutés à son total.
- Les mineurs (autres que Urartu) ne peuvent être éliminés.
- Les Scythes et les Cimmériens peuvent éliminer Urartu, sans avoir besoin de la conquérir avant.
- Si les Mèdes sont éliminés, le joueur qui les dirige obtient un état de substitution comme noté ci dessus. Mais il peut également utiliser la carte *Gathering The Tribes* pour faire revenir en jeu les Mèdes. Ainsi, cette puissance n'est jamais définitivement éliminée. Si le joueur utilise ainsi cette carte, il ne peut plus prendre les marqueurs ECO+ de la zone Mede Fareast, mais contrôle à la fois le peuple Mède et l'état de substitution.
- Si une puissance est éliminée et que le joueur qui la contrôle obtient une tribu nomade ou 2 mineurs en remplacement, traitez ces états de remplacement comme des puissances pour les règles : si quelque chose est permis aux puissances et non aux nomades/mineurs, alors on l'autorise pour ces états de substitution.

7.2 Promotion des chefs

Tout chef présent sur la carte et qui n'a pas encore été promu peut l'être (voir 9.2) Lancez un D6 pour une promotion si un chef :

- _ est du côté des vainqueurs dans une bataille, ou
 - _ mène un siège avec succès, ou
 - _ dans un combat lors d'un siège, fait partie du camp qui a infligé le plus de hits.
- Si vous obtenez un nombre pair, le chef est promu et retourner le pion.

7.3 Calculer le revenu

7.3.1 Revenu du plateau de jeu

Calculez le revenu de chaque état séparément.

- Comptez les points ECO des cités contrôlées, en incluant les points imprimés sur la carte et les marqueurs ECO posés sur les cités.
- Comptez le nombre de cités, une capitale comptant pour 2.
- Ne comptez pas :
 - _ les cités d'origine d'une couleur d'un autre état, sauf dans une province obtenue par conquête
 - _ les cités mineures (elles génèrent un tribut, mais pas de revenu)
- Divisez le nombre de cités obtenu par 3, puis ajoutez les points ECO. Vous obtenez le niveau économique de l'état pour le tour suivant. Cet état recevra ces PA chaque

round en plus de ceux éventuellement générés par les cartes.

- Gardez les fractions pour les combiner avec le revenu commercial (voir 7.4.3), le reste sera perdu.
- Les mineurs avec seulement 2 points de cités (obtenus par leur capitale) ont 1 point ECO complet.
- Les marqueurs de pillage doivent être retirés et payés si possible. A l'interphase, pour chaque tranche complète de 7 points de pillage (un marqueur pillage 2 vaut 2 points de pillage) présente dans les zones d'origine d'un état, réduisez son niveau ECO de 1. Aucun effet s'il y a moins de 7 points.
- Les cités mineures réparent automatiquement les dégâts qu'elles ont reçus, et enlèvent tous les marqueurs pillage qu'elles possèdent sans aucun coût.
- La Perse n'a pas de cité mais un niveau ECO fixe de 2.

Note des joueurs : le total des points pour les cités (dont 2 pour la capitale) est indiqué sur le plateau de jeu sous le nom de l'état correspondant (mais il ne comprend pas les points ECO).

7.3.2 Les cartes

- Chaque état reçoit un nombre de cartes de la pioche égal à son nouveau niveau ECO moins 1.
- Donnez les cartes à chacun dans l'ordre donné par la piste d'impulses.
- Au 1^{er} tour, l'Assyrie reçoit ses cartes en 1^{er}. Ensuite, distribuez les cartes en commençant par l'état qui suit celui qui a joué la dernière carte au tour précédent.
- Tous les états reprennent leurs cartes nationales.

Quantité de cartes en main

- A ce stade, chaque état doit avoir un nombre minimum de cartes en main, même si le niveau ECO requis n'a pas été atteint.
- De même, après la distribution, chaque état a un maximum de cartes qu'il peut conserver en main.
- Les cartes nationales ne comptent pas dans ces limites.

Quantités minimum-maximum

Mineurs	1 – 3
Puissances	2 – 6
Assyrie	4 – 10

Les joueurs peuvent regarder leurs cartes
Maintenant, chaque joueur peut regarder les cartes qu'il vient de recevoir (y compris toutes les cartes des états contrôlés).

- Si un état dépasse son maximum autorisé (par un revenu ECO important ou par des cartes conservées au tour précédent), il choisit les cartes en surplus à défausser.
- Par tranche de 10 PA défaussés, le joueur gagne 1 PV.
- Par tranche de 5 PA défaussés, le joueur gagne 1 action diplomatique secrète (7.5).
- Les 2 procédés ci dessus peuvent être combinés.

- Une fois ces échanges faits, les PA restants sont perdus.
- Si un mineur actif a trop de cartes, la puissance alliée à ce mineur gagne les PV et/ou l'action diplomatique.

Mulligan

- Dans l'ordre donné par la piste d'impulses, chaque état contrôlé par un joueur peut choisir de conserver ou de défausser toutes les cartes piochées.
- Si vous décidez d'utiliser votre mulligan (c'est à dire de défausser votre main pour en tirer une autre), vous recevez une carte de moins que votre défausse. Vous pouvez utiliser votre mulligan pour réduire votre nombre de cartes vers le maximum autorisé.
- Vous ne pouvez utiliser le mulligan si vous possédez juste le minimum de cartes requis.
- Seul un mulligan par état et par tour est autorisé.

7.3.3 Commerce

Le commerce provient de 3 sources : marqueurs de commerce, commerce maritime, statut commercial avec les mineurs. Les points de commerce ainsi gagnés sont totalisés.

7.3.3.a Commerce maritime

- Gagnez 1 point pour chaque navire à pleine force présent dans une case de commerce.
- Gagnez ½ point pour chaque navire à force réduite dans une case de commerce.
- Les navires dans les cases de commerce retournent maintenant dans une zone maritime contenant un port ami. Ce port doit être dans la même mer que la case de commerce. Si aucun port n'est ainsi disponible, le navire est mis dans le pool.

7.3.3.b Marqueurs de commerce

Gagnez 1 point pour chaque marqueur de commerce encore présent dans la case de commerce pendant la phase commerciale de l'interphase.

7.3.3.c Statut commercial

Gagnez 1 point par mineur dont le statut diplomatique avec vous est "commerce" ou mieux.

7.3.3.d Revenu du commerce

- Chaque point de commerce gagné compte comme une cité pour le calcul du revenu. Ainsi, 3 points de commerce donnent 1 point ECO.
- Toute fraction restante peut être additionnée à une fraction restante du calcul avec les cités pour obtenir un point ECO entier.
- A ce stade, regardez qui a la 1^{ère} et la 2^e place en points de commerce. Cela compte pour le calcul des PV (voir 8.3).
- Une fois tous les revenus commerciaux collectés:

- _ les navires dans les cases de commerce retournent dans des zones maritimes contenant un port ami
- _ les raiders passent un test d'attrition puis sont placés dans la case de ralliement
- _ les marqueurs de commerce enlevés sont remis dans la case commerciale (les marqueurs qui y sont déjà y restent)

7.3.3.e Niveau ECO

- Les points ECO reçus par le commerce et la carte sont sommés pour obtenir le niveau ECO du tour suivant. Ce niveau n'est pas recalculé avant la prochaine interphase, quoiqu'il se passe d'ici là.
- La seule exception à ce qui précède est le changement de statut vis à vis du tribut qui prend effet immédiatement (5.2).
- Les mineurs ne reçoivent pas de revenu des marqueurs commerciaux, mais par commerce maritime.
- Les mineurs qui ont été inactifs pendant le tour entier voient leur niveau ECO augmenter de 1 (de 3 pour la Phénicie).
- Les mineurs inactifs avec des marqueurs pillage ou dégâts les réparent tous automatiquement pendant l'interphase, mais n'ont aucune augmentation de leur niveau ECO.

7.3.3.f Revenu négatif

- Un état prend un point de pillage à chaque round dans lequel il paye tribut et dans lequel son revenu est négatif (cela peut arriver par déplacement des marqueurs ECO).
- Si cet état n'a aucune zone possible où placer ce marqueur, ou ne peut augmenter un marqueur existant de 2 points de pillage, il fait banqueroute et cesse immédiatement le paiement du tribut.
- Cela ne compte pas comme un refus de payer le tribut, et dure jusqu'à la prochaine interphase.

7.4 La politique

7.4.1 Changer d'alliance

- Changer de faction (de la faction rebelle vers l'assyrienne ou inversement) peut seulement se faire pendant l'interphase. En d'autres termes, vous ne pouvez déclarer la guerre à un membre de votre faction pendant le tour. Des exceptions sont possibles par le jeu des cartes *Opposing Party Takes Command* ou *Priests of Marduk*. Si une puissance devient neutre par conquête ou par paiement d'un tribut à l'Assyrie, elle ne peut déclarer la guerre à la faction dont elle faisait partie au début du tour.
- Rejoindre une faction (passer de neutre au camp rebelle ou au camp assyrien) peut être fait gratuitement à l'interphase ou pour un coût de 10 PA pendant le tour en déclarant la guerre à une puissance de la faction opposée. Si un membre d'une faction déclare la guerre à une puissance neutre, cette dernière rejoint immédiatement la faction opposée sans

aucun coût, sauf si cette faction rejette l'alliance (voir ci dessous).

- Si tous les membres d'une faction sont conquis ou éliminés, et que le test de mort subite (9.1) ne termine pas le jeu, chacun est libre de déclarer la guerre et de changer de faction, dans l'ordre du tour d'impulsives.
- En rejoignant une faction, un état s'allie automatiquement avec tous les membres de cette faction, et déclare la guerre à tous les membres de la faction opposée.
- Pour rejoindre la faction assyrienne, la permission de l'Assyrie est toujours requise.
- Rejoindre la faction rebelle ne demande l'assentiment de personne. Exception : une puissance conquise a besoin du consentement de son conquérant pour rejoindre la faction de ce conquérant. Si cette puissance est en guerre avec une puissance rebelle, cette dernière peut rejeter la demande d'adhésion.
- Si une demande d'adhésion à une faction est refusée, la puissance qui en a fait la demande gagne 1 PV.
- Si vous avez un droit de passage (ou mieux) avec un état, et que vos possédez des unités dans le territoire de cet état, et que votre statut diplomatique chute sous celui de droit de passage, alors vos unités doivent être déplacées dans la zone amie la plus proche.

7.4.2 Déclarations de guerre

Les déclarations de guerre peuvent être faites gratuitement pendant l'interphase.

Mais vous devez payer des PA pour déclarer la guerre pendant le tour :

- Les mineurs payent 5 PA, quelle que soit leur cible.
- Les puissances payent 5 PA contre un mineur, 10 PA contre une puissance ou pour rejoindre un camp.
- Une déclaration de guerre contre une cité mineure ne coûte rien.
- Pour déclarer la guerre à une cité mineure conquise par une puissance, ou possédant un pacte de cité mineure, vous devez déclarer la guerre à la puissance correspondante.

En plus du coût en PA :

- Si une puissance a des points pour un mineur sur sa piste diplomatique, et déclare la guerre à ce mineur, ces points sont perdus. Le marqueur de ce mineur est placé dans la case guerre de la puissance.
- Si une puissance B déclare la guerre à un mineur possédant des relations diplomatiques avec une puissance A, le marqueur diplomatique du mineur reste sur la piste de A. Prenez une unité du pool du mineur et placez la dans la case guerre de B.
- Tout combat mené par une puissance contre un état avec lequel elle est en paix équivaut à une déclaration de guerre. Les PA correspondants doivent donc être payés.

- Si un état a des unités dans le territoire d'un autre état, et que, pendant l'interphase ou le tour de jeu, la guerre est déclarée entre ces 2 états, alors toutes ses forces doivent être repositionnées immédiatement dans la zone amie la plus proche.

- Une déclaration de guerre sur un mineur allié à une puissance autorise cette puissance à déclarer immédiatement et gratuitement la guerre à l'agresseur (voir également 7.4.6 et 6.9). Notez qu'elle n'est pas tenue de le faire.
- Une déclaration de guerre contre une puissance est une déclaration de guerre à tous ses alliés et à tous les membres de sa faction.

7.4.3 Paix

- Si un mineur est en guerre avec une puissance par le biais d'une alliance avec une autre puissance, cette guerre cesse en même temps que l'alliance.
- Si un mineur est en guerre avec une puissance sans alliance, cette guerre cesse automatiquement à l'interphase suivant la conquête du mineur (ou de la puissance), à condition que la puissance soit d'accord.
- La paix entre états contrôlés par les joueurs peut être librement négociée. En alternative à la reddition ou la conquête (voir 7.1), une puissance peut faire la paix avec son ennemi victorieux en lui payant un tribut de 2 ECO ou d'une carte nationale.
- Cette carte nationale sera redonnée à son propriétaire d'origine (peu importe si l'ennemi l'a utilisée ou non) au prochain segment de tirage des cartes.
- L'Assyrie et ses alliés peuvent entrer dans tout état qui paye tribut à l'Assyrie sans déclaration de guerre (5.2.3).

7.4.4 Punir un refus de paiement de tribut

- 1) Un état qui refuse de payer tribut est puni par la conquête.
- 2) Un autre moyen de punir un tel état est de le défaire lors d'un combat ou de lui prendre une cité. Une de ces conditions remplies, faites immédiatement un test de tribut. Si ce test réussit, le mineur paye tribut, est considéré comme étant puni, et la guerre cesse.
- Si un refus a été puni, le marqueur de refus est enlevé. L'Assyrie ne perd pas les 2 PV de pénalité pour non paiement de tribut.
- L'Assyrie peut monter une expédition punitive avec ses propres forces et/ou celles de ses alliés.
- Si un état ayant refusé de payer (par le test de tribut) s'allie avec une puissance, l'Assyrie doit toujours le punir pour éviter la pénalité de 2 PV. Si le mineur a été puni comme décrit en 2) ci-dessus, la punition est effective et le marqueur de refus enlevé. La puissance alliée décide si oui ou non le mineur payera tribut à partir de maintenant. Si la puissance alliée est en guerre avec

l'Assyrie, la guerre ne cesse pas et le tribut n'est pas payé, bien que le mineur soit considéré comme puni.

- Une expédition punitive peut se transformer en une campagne visant la conquête complète du mineur. Cela ne coûte aucun PA mais empêche tout test de tribut ultérieur.

7.4.5 Contrôle par le joueur de mineurs en guerre et non alignés

- Si un mineur est attaqué par la faction assyrienne, il sera joué par une puissance rebelle choisie au hasard.
- Si un mineur est attaqué par la faction rebelle, il sera joué par l'Assyrie.
- Un mineur attaqué par des nomades non alignés est contrôlé alternativement par les 2 factions (changement de contrôle à chaque nouvel impulse du mineur).
- Un mineur en guerre avec les 2 factions (ou avec une puissance neutre) est contrôlé alternativement par les 2 factions.
- La puissance qui le contrôle ne doit pas être, si possible, en guerre avec ce mineur.
- Tirez au hasard la faction qui contrôlera le mineur à son 1^{er} impulse.
- Une puissance contrôlant temporairement un mineur comme décrit ci dessus ne peut ni changer le statut du tribut du mineur, ni lui faire déclarer la guerre, ni lui faire négocier la paix.
- Le joueur contrôlant un tel mineur reste le même jusqu'au changement au prochain impulse. Cela signifie que le joueur qui en a le contrôle prend uniquement des décisions pour une attitude passive du mineur jusque là (comme les interceptions, les esquives, ou les tactiques de combat).

Exemple : la Perse est en guerre contre les Mèdes. Les Mèdes rejoignent la faction assyrienne, et Elam (rebelle), déclare la guerre à la Perse. Comme la Perse est en guerre avec les 2 factions, elle sera contrôlée alternativement par elles deux. Comme les Mèdes et Elam sont en guerre contre la Perse, les autres puissances, dans leur faction respective, jouent la Perse.

7.4.6 Un mineur en guerre devient un allié

- Si un mineur en guerre contre un état devient l'allié d'une puissance, cette dernière peut déclarer gratuitement la guerre à cet état (voir également 6.9, alliance).
- Tous les joueurs impliqués peuvent négocier la paix (qui prend alors effet immédiatement), à condition que tous soient d'accord.

7.5 Diplomatie secrète

Les joueurs débutants ne devraient pas utiliser cette règle.

- Au dos d'une carte nationale de chaque puissance (2 pour l'Assyrie) est dessinée une table diplomatique.

- Chaque puissance utilise un marqueur (2 pour l'Assyrie) et le place secrètement sur un objectif de la carte. Tous les joueurs opèrent en même temps, avec une minute de réflexion maximum.
- Une fois les marqueurs placés, ils sont dévoilés simultanément.

7.5.1 Annulation

- Si un objectif a été choisi au moins 2 fois, les marqueurs correspondants s'annulent et n'ont aucun effet (c'est aussi vrai si l'Assyrie place ses 2 marqueurs sur le même objectif).
- Exception : plus d'un marqueur peuvent être posés sur l'objectif commerce sans annulation.
- Si seule une puissance a choisi un objectif, elle choisit maintenant une des options accordées par cet objectif et l'exécute.

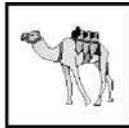
7.5.2 Objectifs possibles

Chaque puissance a différents objectifs imprimés sur sa (ses) carte(s) : toutes les puissances (dont la vôtre), tous les mineurs, les Cimmériens, les Scythes, les cités mineures, le commerce. Cela est représenté par les symboles nationaux (dessinés également sur la piste d'impulses), plus les 2 symboles ci dessous :

Cités mineures



Commerce



Des objectifs impossibles, comme un état éliminé ou des nomades non activés, ne peuvent être choisis.

Options possibles

Si plus d'une option sont possibles, n'en choisissez qu'une.

7.5.2.a Objectif commercial

Enlevez un marqueur de commerce, ou placez un raider gratuitement puis faites un raid, toujours gratuitement.

7.5.2.b Objectif : Vous-même ou un de vos alliés mineurs

- 1) Tirez une carte supplémentaire pour l'état ciblé –attention au nombre maximum de cartes à avoir en main (7.3.2).
- 2) Ou choisissez une préemption spéciale pour un impulse, avant de démarrer le 1^{er} impulse du tour suivant. Si plus d'une puissance ont choisi cette option, les préemptions sont exécutées dans l'ordre des impulses, en commençant par l'état qui doit démarrer le prochain tour.

7.5.2.c Objectif : un mineur non allié ou un nomade

- 1) Lancez un D6 et déplacez le marqueur diplomatique du mineur d'un nombre d'espaces correspondant.
- 2) Ou ce mineur ne paye pas de tribut à l'Assyrie et possède un marqueur de refus de paiement. Lancez le dé pour le test de

tribut. Si le résultat est un refus de paiement, le mineur paye tribut à la puissance ayant choisi cet objectif.

3) L'option sur le tribut peut être choisie par l'Assyrie pour sécuriser le paiement de ce mineur, même si ce mineur est "Pro" ou mieux sur la piste diplomatique d'une autre puissance.

4) Placez un marqueur révolte sur une ville du mineur (voir ci-dessous pour les détails).

7.5.2.d Objectif : une puissance autre que la vôtre, ou un mineur allié d'une autre puissance

- Placez un marqueur révolte sur une cité de cet état. Vous ne pouvez poser ce marqueur sur une cité occupée par des troupes ou sur une capitale, mais vous pouvez le faire à distance d'interception d'une force. Le marqueur annule tout contrôle sur la cité et la zone correspondante. Si le marqueur n'est pas ôté rapidement, il le sera au début de la phase diplomatique de la prochaine interphase.
- Le 1^{er} état dont une force entrera dans la zone du marqueur contrôlera la cité et la zone. Dans le cas d'une interception, le combat a lieu, et le gagnant contrôlera l'ensemble.
- Une fois l'état contrôlant la zone déterminé, enlevez le marqueur de révolte.
- Une cité conquise via ce marqueur ne rapporte aucun PV.

1) Sinon, le propriétaire original de la zone peut mener une révolte contre la cité actuellement occupée par un état avec qui il n'est pas allié. Si la garnison (chefs inclus) a moins d'unités que le facteur actuel de défense de la cité, placez la entièrement dans la case de ralliement puis posez un marqueur de révolte sur la cité.

2) Si l'objectif est une puissance, vous pouvez réduire ses chances d'obtenir un roi en augmentant le lancer de dé du candidat à la royauté de 1.

7.5.2.e Objectif : cités mineures

Vous obtenez gratuitement un pacte avec une cité mineure non conquise et n'ayant actuellement aucun autre pacte.

7.5.2.f Règles générales

- La diplomatie secrète est gratuite et n'est pas sujette aux alliances, aux conquêtes, aux arrangements diplomatiques.
- Il n'est pas permis aux joueurs de s'entendre sur le choix de leurs objectifs diplomatiques.
- Si des joueurs violent cette règle, ils perdent 1 PV et leur action diplomatique secrète.

7.5.2.g Diplomatie secrète comme carte événement

- Une action diplomatique secrète peut être menée par le jeu d'une carte événement, donc pendant un impulse, et non pendant la phase de diplomatie secrète.

- Dans ce cas, personne ne peut annuler l'événement en plaçant un marqueur sur le même objectif.
- Lancez 2 D6. Si le résultat est 9 ou plus, l'action diplomatique échoue.

7.6 La table d'événements

- Cette table est au dos de la feuille de scénario du jeu de campagne.
- Vérifiez si un événement indiqué doit se dérouler. Dans l'affirmative, suivez les instructions demandées.
- Tous les événements de cette table font partie des règles, et ne seront pas repris ici.

7.7 Repositionner une armée

- Pendant l'interphase, un chef par état (rois inclus) peut librement se déplacer par voie terrestre d'un nombre illimité de zones amies. Sur son chemin, il peut ramasser (et non lâcher) un nombre d'unités égal à son efficacité de commandement.
- Un chef se déplaçant de la sorte ne peut entrer dans une zone où il pourrait théoriquement se faire intercepter, ni dans une zone dans laquelle la ville est en révolte.
- Aucun chef ne peut utiliser cette méthode plus d'une fois dans l'interphase.

7.8 Continuer le jeu

Avancez le marqueur de tour d'une case et reprenez à partir du 5.1.

8 Règles spéciales

8.1 Etats non alignés et paix

- Vous ne pouvez entrer dans une zone **d'un mineur non aligné dont le statut diplomatique avec vous est inférieur à droit de passage** sans déclaration de guerre.
- C'est encore vrai pour une esquive (6.6.10) ou une retraite (6.7.8) **dans un état avec lequel vous êtes en paix**. Le coût en PA pour une déclaration de guerre doit être payé par l'état en mouvement. Cet état décide donc de déclarer la guerre ou de subir les conséquences de ne pouvoir esquiver ou retraiter.
- L'Assyrie et ses alliés sont exempts des autres paragraphes 8.1 en ce qui concerne les états payant tribut à l'Assyrie. Ils peuvent entrer dans tout état payant tribut à l'Assyrie sans déclaration de guerre, **considérant amis les territoires de ces états**. Payer tribut à l'Assyrie n'autorise pas le payeur à pénétrer dans un territoire de l'Assyrie ou de ses alliés.
- Si vous possédez des forces dans un état **avec lequel vous faites la paix**, ou dont le statut diplomatique avec vous chute sous droit de passage, vous devez repositionner vos forces comme décrit ci-dessous.
- Toute violation d'un territoire, due à un statut de guerre antérieur, est corrigée immédiatement en repositionnant les unités dans la zone amie la plus proche (s'il y en a plusieurs, choisissez celle qui vous

convient). Si aucune connexion terrestre (**ne comptez pas les zones de l'état que vous quittez**) n'est disponible à travers des territoires amis, les unités sont mises dans la case de ralliement.

8.2 Entrée en guerre

Quand un état entre en guerre, il devient une source de ravitaillement pour ses propres troupes et pour celles de ses alliés.

8.3 Victoire

Des points de victoire sont donnés immédiatement dans les cas suivants :

- 1 PV pour avoir gagné une bataille terrestre contre 5 à 9 unités ennemies.
- 2 PV pour avoir gagné une bataille terrestre contre 10 à 14 unités ennemies.
- 3 PV pour avoir gagné une bataille terrestre contre plus de 15 unités ennemies.
- 1 PV pour avoir gagné un combat naval contre 3 navires ennemis ou plus.
- 1 PV pour la prise d'une cité de niveau 2 et possédant une garnison d'au moins 1 unité.
- 1 PV pour la prise d'une cité de niveau 3 ou plus.
- 3 PV pour la prise d'une forteresse de force 4 (remplace alors ce qui précède).
- 4 PV pour la prise de Ninive (*Nineveh*) (remplace alors ce qui précède).
- 1 PV pour la prise d'une cité possédant une garnison de 5 unités ou plus (en plus de ce qui précède).
- 1 PV pour la prise d'une capitale (en plus de ce qui précède).
- Dans le cas d'un siège prenant plus d'un impulsion pour réussir, comptez les défenses de la cité au début du siège pour obtenir les PV.
- Aucun PV ne vous est donné si vous infligez plus de hits que l'ennemi dans un combat lors d'un siège, sauf si la cité est prise.
- 1 PV pour le défenseur d'une cité qui gagne contre un assaut.
- Eliminer une tribu nomade ou la forcer à se rallier entièrement : l'état éliminant la dernière unité de la tribu obtient les PV suivants :
 - _ 1 PV contre les Arabes ou Araméens
 - _ 2 PV contre les Cimmériens
 - _ 4 PV contre les Scythes
- 1 PV pour terminer une guerre étrangère grâce par une victoire en combat
 - Pour les alliances et/ou conquêtes :
 - _ 1 PV avec un mineur
 - _ 3 PV avec une puissance
 - _ 12 PV avec l'Assyrie (pour la conquête seulement)
 - 4 PV pour l'élimination complète d'une faction (en plus de ce qui précède).
- 1 PV si votre offre de reddition est rejetée (7.1.b).
- 1 PV si vous désirez rejoindre une faction, et que les puissances de cette faction refusent. Seule une tentative par tour et par puissance est permise.
- Si une force multinationale obtient des PV, ils sont répartis équitablement entre les

vainqueurs. S'ils ne peuvent être répartis de cette façon, le chef du groupe d'armées décide de l'attribution des PV en excès. Si les forces n'appartiennent pas à un groupe d'armées, la décision est prise par le propriétaire de la plus grande force au début du combat.

Lors de la phase de commerce, comptez :

- 3 PV pour la puissance avec le plus de points de commerce (elle est le magnat du commerce). La 2^e puissance gagne 1 PV.
- En cas d'égalité pour la 1^{ère} place, chacune gagne 2 PV (les suivantes rien). En cas d'égalité pour la 2^e place, chaque 2^e gagne 1 PV.

A la fin du jeu seulement :

- Toute puissance, sauf l'Assyrie, gagne 1 PV pour chaque tour où elle n'a pas été conquise.
- Doublez ces PV si la puissance réussit à ne pas être conquise du tout.
- Pour chaque puissance, summez ses niveaux ECO, commerce et tribut inclus. Soustrayez les niveaux ECO de départ (tribut exclu) donnés par le scénario. Le résultat est doublé puis ajouté au total de PV de la puissance.

La puissance avec le plus grand nombre de PV à la fin du jeu gagne.

Si un mineur gagne des PV, la puissance qui lui est alliée gagne ces PV (sinon ils sont perdus).

Victoire dans le cas où le jeu se termine prématurément

Utilisez cette procédure si le jeu se termine avant la fin du tour 5 (par mort subite, ou si une majorité de joueurs décide de l'arrêt du jeu). Vérifiez cette victoire après la détermination du revenu commercial à l'interphase.

Pour un jeu se terminant après ou pendant le 1^{er} tour, l'Assyrie peut avoir des PV de pénalité.

Si l'Assyrie a plus de PV que la somme du score le plus haut et du score le plus bas des autres puissances, elle gagne. Sinon, la puissance ayant le plus de PV (Assyrie exceptée) gagne. Dans tous les autres cas, c'est une partie nulle.

8.3.1 Pénalités de PV

- L'Assyrie subit 2 PV de pénalité par état refusant de payer le tribut ayant un marqueur "non payé" encore présent à l'interphase (voir 7.4.4 pour punir un tel refus).
- Perdre un roi par élimination coûte 1 PV.
- Etre incapable d'enlever un marqueur dégât d'une cité ou un marqueur pillage coûtent 1 PV chacun. Ces deux points sont décomptés au moment où leurs marqueurs respectifs ne sont plus en stock.
- Les puissances perdent les PV que perdraient normalement leurs alliés

mineurs. C'est également vrai pour des mineurs contrôlés par la règle 7.4.5.

Note du concepteur: ne pas réparer les pillages et dégâts subis par une cité fragilise la loyauté des citoyens.

- Tricher lors de la phase de diplomatie secrète (voir 7.5).
- Une puissance peut avoir un total de PV négatif.

8.4 Jeu de campagne à 2 joueurs

Si l'Assyrie conquiert une ou plusieurs puissances, elle peut utiliser la carte *Any Alliance* et des PA pour établir une alliance d'un tour avec une de ces puissances. Son objectif est de prendre le contrôle complet de cette puissance pendant la durée de l'alliance. **Après la période de grâce**, le contrôle de cette puissance revient au joueur rebelle. Les Mèdes ne peuvent être alignés par l'Assyrie de cette façon.

9 Règles optionnelles

Ces règles optionnelles sont recommandées. Elles sont utilisées, sauf si tous les joueurs se mettent d'accord avant le début du jeu pour n'en jouer aucune, ou une partie. Les débutants ne devraient pas choisir la règle 9.7.

9.1 Mort subite

Une mort subite peut intervenir si une faction est complètement défaite : toutes les puissances de cette faction sont conquises, éliminées, ou se sont rendues.

Procédure :

- Lancez 2 D6 et ajoutez le numéro du tour actuel. Un résultat de 10 ou plus est un succès.
- Dans ce cas, le jeu prend fin immédiatement et la victoire est calculée à partir de la situation actuelle du jeu.
- Passez à l'interphase et calculez les niveaux ECO, de commerce, de tribut, pour obtenir le gagnant.
- Pour cette dernière interphase, tout changement politique ou à partir de la table d'événements est ignoré.
- Si une mort subite survient pendant un tour de jeu, toutes les cartes non encore jouées (et les impulsions qui en résulteraient) sont perdues.

Bonus : ajoutez le nombre de puissances défaites au lancer de dé. Si l'Assyrie est défaite, ajoutez 3.

- Une mort subite se produit également si une puissance a un nombre de PV (à voir pendant la phase PV) supérieur à la somme des PV de toutes les autres puissances réunies.
- Ou, si une puissance autre que l'Assyrie a un nombre PV supérieur à la somme des PV de la puissance ayant le 2^e total et de la puissance ayant le total le plus faible.

- Dans les deux cas précédents, la puissance gagne et le jeu est terminé.

Note des joueurs : utilisez la feuille d'enregistrement du nombre de PV après chaque tour

Si tous les membres d'une faction sont conquis ou éliminés, et si le test de mort subite ne termine pas le jeu, il est possible de déclarer librement la guerre et de changer de faction.

9.2 Chefs à force réduite

- Les chefs nouvellement placés le sont sur leur côté réduit. Les rois n'ont pas de côté réduit (l'autre face représente un autre roi).
- Lancez un D6 pour promouvoir un chef : si un chef fait partie des vainqueurs d'un combat, ou s'il mène un siège avec succès, ou, pendant un combat lors d'un siège, s'il fait partie du camp infligeant plus de hits qu'il n'en reçoit. Si vous obtenez un nombre pair, le chef est promu et retournez le pion.
- Pendant l'interphase, tous les chefs présents sur le plateau de jeu et du côté réduit, ont un lancer de promotion gratuit (voir 7.2).

9.3 Combiner des unités réduites

- Pendant un impulse initié par une carte, 2 unités d'un même état, dans la même zone (même maritime), du même type et de la même force (toutes deux côté réduit), peuvent être remplacées par une unité à pleine force : retournez en une des deux, et enlevez l'autre. Cette action peut être faite partout sur le plateau.
- Une unité à pleine force ne peut être scindée en 2 unités.

9.4 Armée permanente

L'Assyrie fut le 1^{er} pays au monde à entretenir une armée permanente. Pour refléter cela :

- L'Assyrie peut lancer 2 dés pour promouvoir ses chefs.
- L'Assyrie peut décider de ne pas démobiliser ses mercenaires.
- Les mercenaires assyriens présents sur le plateau peuvent être réengagés pendant le 1^{er} impulse de l'Assyrie (ils y restent donc jusqu'à cet impulse).
- Les puissances autres que l'Assyrie peuvent démobiliser une unité régulière de force 2 et payer 4 PA pour la transformer en un revenu permanent de 1. Cela doit être fait au 1^{er} impulse du tour. Placez un marqueur ECO+ dans une cité d'origine de la puissance concernée.

9.5 Brouillard de guerre

- Les joueurs ne peuvent regarder les piles ennemies, sauf l'unité du dessus. Cette dernière doit être le meilleur chef, à défaut l'unité avec le plus haut facteur de combat.
- Une zone (terrestre ou maritime) peut contenir un nombre quelconque d'unités, mais une pile ne peut avoir plus d'une

armée ou plus de 10 unités. Avec plus d'une armée ou plus de 10 unités, constituez des piles distinctes.

9.6 Vendre des mercenaires

- Une puissance peut vendre tout ou une partie des mercenaires de son propre pool à un autre état. Ces mercenaires entrent alors en jeu de façon habituelle.
- Le prix reste inchangé. Les PA pour ces mercenaires sont payés directement à la puissance qui les vend.
- Cette puissance reçoit un nombre de marqueurs égal au prix. Ce nombre est alors ajouté à ses PA disponibles pour son prochain impulse.
- La limite maximum de 4 PA conservés ne peut être augmentée de cette façon.
- Le prix des mercenaires est fixe et aucune négociation n'est permise. Arrondissez les fractions au supérieur. L'état qui les engage peut seulement décider de les acheter ou non aux conditions spécifiées ci dessus.
- Une puissance qui vend ainsi ses mercenaires ne peut en acheter auprès d'une autre puissance.
- Les mercenaires arabes et araméens ne peuvent être vendus.

9.7 Capacités spéciales des unités

Unités lourdes

- Les unités lourdes sont l'infanterie lourde (HI), la cavalerie lourde (HC), et les chars de guerre (CH).
- Ces unités peuvent infliger un *kill* en obtenant 2 au dé (non modifié) lors d'un combat. Ce *kill* inflige 2 hits au lieu d'un seul.
- Si le facteur de combat d'une unité lourde est modifié par le terrain, un dé de 2 (non modifié) inflige toujours un *kill*. Cependant, si le facteur de combat d'une unité lourde est de 1 ou moins, la capacité de *kill* est perdue.
- La présence de 5 unités lourdes amies au moins annule 2 hits infligés par des archers ennemis. Avec seulement 2 unités lourdes, seul un hit est absorbé. Ce nombre de 2 hits annulés est un maximum.
- Cette capacité n'intervient pas dans un combat lors d'un siège.

Cavalerie

- La cavalerie comprend la cavalerie légère (LC), la cavalerie lourde (HC), les chars de guerre (CH), les archers montés (HB).
- Une unité de cavalerie peut se déplacer de 2 zones pour 1 PA.
- La 1^{ère} zone coûte ½ PA. Notez que si la cavalerie est engagée dans un combat ou un siège après le paiement de ce ½ PA, le second ½ PA est perdu et ne peut être utilisé pour continuer le déplacement après la bataille. Le chef commandant une armée entièrement composée de cavalerie possède la même capacité de mouvement que cette cavalerie.

- La présence d'une seule unité non montée dans l'armée empêche cette capacité.
- Les unités de cavalerie doivent passer un test d'attrition si elles se déplacent de plus de 4 zones, comme toutes les autres unités. Lors d'un siège, le facteur de combat de la cavalerie est réduit de 1 si elle a utilisé sa capacité de mouvement rapide. Si elle se déplace normalement, elle combat normalement lors d'un siège.

Archers

- Les unités d'archers comprennent les archers (B), les archers montés (HB), les chars de guerre (CH).
- Au 1^{er} round d'un combat, les archers tirent et les hits éventuels sont appliqués avant le combat des autres unités. C'est la phase de volée de flèches. La phase suivante est la phase de mêlée.
- Au 2^e round de combat, les archers ne tirent plus, mais se battent normalement. Tout bonus de combat qui leur est accordé par le terrain, les chefs, l'Assyrie, les cartes, est traité comme si les archers étaient de l'infanterie légère pendant la phase de mêlée.
- Si un ou plusieurs chefs sont laissés sans unités après la phase de volée de flèches, ils perdent leur bonus de dé de combat.
- Si la volée de flèches élimine entièrement un camp (chefs inclus), tout bonus de combat est perdu.
- Quelques unités ont plus d'une des capacités listées ci-dessus. Les chars les ont toutes les 3 !

Autres capacités spéciales

- Infanterie lourde : réduire son facteur de combat de 1 si elle attaque à travers un fleuve.
- Cavalerie légère : pas de test d'attrition dans le désert.
- Les archers montés et les chars peuvent tendre une embuscade : ils peuvent envoyer une volée de flèches puis essayer d'esquiver le combat. Les chars peuvent le faire uniquement si une unité d'archers montés est avec eux. S'il y a d'autres unités de cavalerie dans la force amie, les chars peuvent également esquiver, même s'ils ne prennent pas part à la phase de volée de flèches.
- Une embuscade réussie ne donne aucun PV.
- Chars de guerre : ils peuvent tendre une embuscade s'ils sont avec une unité HB. Leur facteur de combat est réduit de 1 s'ils attaquent en montagne, à travers un fleuve, ou à Sealand.
- Les chars ne peuvent utiliser les capacités spéciales des troupes lourdes et des archers dans un même combat. Vous devez donc annoncer, avant le combat, quelle capacité sera utilisée par tous vos chars. Soit ils lancent une volée de flèches, mais n'infligeront aucun *kill* et ne seront pas protégés des tirs ennemis, soit ils se battent comme une unité lourde, pouvant ainsi

infliger des *kills* et obtenant une protection contre les tirs ennemis.

Niveau de mobilité d'une force

Ce niveau est égal au nombre d'unités de cavalerie moins le nombre d'unités non montées.

L'armée avec la plus grande mobilité est le défenseur lors d'un combat résultant d'une interception.

Coût des unités

Unités	Coût en PA	Coût de capacité spéciale
LI	2 x facteur de combat	0
HI	2 x facteur de combat	1
B	2 x facteur de combat	1
LC	2 x facteur de combat	1
HB	2 x facteur de combat	1
HC	2 x facteur de combat	1
CH	2 x facteur de combat	2

- Reconstruire une unité coûte, en PA, le double de la différence entre son facteur de combat non réduit et son facteur réduit. Cette reconstruction ne coûte aucun PA de plus pour une capacité spéciale.
- Si vous jouez sans la règle spéciale 9.7, utilisez uniquement le coût en PA normal et ignorez le coût pour la capacité spéciale.

Siège

Lors d'un siège (sauf pour les sorties, voir 6.8), aucune capacité n'est utilisée, sauf pour le défenseur dont les archers ajoutent 1 à leur facteur de combat.

10 Règles avancées

Ces règles ne sont pas utilisées souvent, lisez les uniquement quand la situation le demande.

10.1 Comportement des nomades

- Les nomades arabes et araméens apparaissent par le jeu d'une carte. Ils n'ont aucun statut diplomatique. Ils sont traités comme des mercenaires avec des conditions spéciales notées sur les cartes de ces nomades.
- Comme les autres mercenaires, les Araméens et Arabes éliminés retournent dans le pool du jeu. Leurs unités réduites ne peuvent être reconstruites.
- Les Scythes et Cimmériens apparaissent par la table d'événements.

Dans ce qui suit, le mot nomades renvoie aux Scythes ou aux Cimmériens.

- Les nomades sont considérés être en guerre avec tous les autres états et tribus nomades, sauf s'ils sont alliés avec une puissance.
- Les nomades ignorent les statuts diplomatiques. Exception : les nomades ne pillent pas les territoires d'une puissance (et de ses alliés) dont le marqueur diplomatique correspondant est sur droit de

passage. Les nomades sont ravitaillés dans de tels territoires.

- Les nomades pillent toujours la zone (d'un état avec qui ils ne sont pas alliés) dans laquelle ils commencent l'impulse ou dans laquelle ils entrent.
- Les nomades quittent toujours une zone dont le niveau de pillage est 2, même si cela entraîne l'abandon d'un siège en cours. Si une puissance est alliée avec ces nomades, elle peut payer 1 PA pour leur entretien et donc les empêcher de bouger.
- Les nomades ne peuvent former un groupe d'armées, mais peuvent faire partie d'un groupe d'une puissance alliée.
- Les nomades n'ont aucun niveau ECO et aucun revenu pour un impulse, mais ils tirent une carte au hasard à leur impulse.
- Les nomades ne peuvent engager de mercenaires du pool ou de la case de ralliement.
- A l'interphase, toute tribu nomade possédant des unités sur la carte remet toutes ses unités à pleine puissance : unités sur la carte à puissance réduite, unités de la case de ralliement, unités éliminées. Une tribu nomade entièrement éliminée revient à l'endroit donné par la table des événements. Si seule une partie de la tribu est éliminée, l'unité revient à l'endroit où se trouvent les survivants à l'interphase.
- Les tribus nomades reçoivent leurs renforts là où elles se trouvent. Autrement dit, elles peuvent même se renforcer en territoire ennemi. Si possible, elles se renforcent toujours au maximum.
- Les nomades ne jouent aucun événement, ne font aucune action diplomatique, mais dépensent des PA pour se déplacer, piller, attaquer, faire un raid commercial, mener un siège.
- Si des nomades conquièrent une cité possédant un marqueur ECO+, ils retirent ce dernier de la carte, et disposent ainsi de 7 PA pour construire immédiatement de nouvelles unités et/ou en renforcer d'autres de cette zone.

10.1.1 Contrôle des nomades sans alliés

- Pour le contrôle des Scythes et/ou des Cimmériens, chaque faction lance un dé.
- La faction ayant obtenu le nombre le plus élevé en gagne le contrôle.
- Si le contrôle en revient à la faction assyrienne, l'Assyrie désigne l'état qui en prendra le contrôle. Les puissances rebelles alternent la prise de contrôle selon l'ordre de la piste d'impulses. Cette vérification est faite à chaque round. Si une faction est défaite, les puissances neutres contrôleront les nomades.
- A chaque impulse, vérifiez le contrôle de chaque tribu. Si tous les PA de la tribu n'ont pas été dépensés en actions agressives, le reste est utilisé pour les renforts (si possible).
- Le joueur contrôlant une tribu nomade reste le même jusqu'au prochain impulse de la tribu. Ce joueur prend les décisions

uniquement pour une attitude passive de ces nomades (comme les interceptions, les esquives, les tactiques de combat, et, pendant l'interphase, le placement des unités).

- Les nomades ne sont pas autorisés à faire des actions aberrantes comme tenter une attaque suicide avec une seule unité, ou attaquer avec moins d'une armée à pleine puissance alors qu'une telle armée est disponible. En d'autres termes, mal employer une tribu nomade pour avantager un autre état est interdit.

10.1.2 Nomades alliés

- Si une tribu nomade est alliée à une puissance, traitez la comme un mineur allié. Exception : une tribu nomade n'est pas désactivée si elle redevient non alignée, utilisez alors 10.1.1.
- Les restrictions vues en 10.1 s'appliquent toujours.
- Par la table des événements, les Scythes ou les Cimmériens peuvent être amenés à harceler un état mineur particulier. Si une puissance s'allie avec eux, cette condition disparaît.

10.2 Les Mèdes

Nous utilisons le terme de "Mèdes", non de "Médie" qui n'existait pas à cette époque en tant qu'entité politique, mais formait un conglomérat de tribus rivales. Cela change au tour 4 quand Khshathrita devient roi.

- Les Mèdes ne peuvent former de groupe d'armées avant le tour 4.
- Les Mèdes ne peuvent mener d'opération en dehors de leur territoire d'origine avec plus d'une armée à la fois avant le tour 4.
- Les Mèdes peuvent toujours laisser des unités venant d'un groupe d'armées pour sécuriser une zone. Le nombre total d'unités régulières mèdes en dehors des frontières mèdes ne doit pas excéder l'efficacité de commandement du chef de l'armée considérée.
- Une armée mède peut toujours faire partie d'un groupe d'armées multinational d'une puissance alliée, si les conditions ci dessus sont remplies.

10.3 Succession royale

Une puissance désirant couronner un roi, ou en conserver un, lance un D6. Si le résultat modifié est 6 ou plus, le candidat échoue et aucun roi n'est reçu ce tour.

Modificateurs :

- La puissance du candidat est conquise : +2.
- La puissance du candidat a conquis une autre puissance : -1 par puissance conquise.
- La puissance du candidat a conquis 3 états mineurs : -1 par tranche de 3 mineurs.
- La puissance du candidat sacrifie une carte pour le prochain tour : -1 (utilisable seulement une fois).

Modificateurs pour l'Assyrie :

1^{ère} interphase : aucun

2^e interphase : +2

3^e interphase : +1

4^e interphase : +5

L'événement Le Dauphin (*Crown Prince*) peut donner une succession automatique au trône sans aucun lancer de dé.

Emeutes

Si le candidat au trône n'est pas couronné, ou s'il y a 2 candidats pour un seul état, alors toutes les troupes (sauf les mercenaires) de cette puissance passent un test d'attrition. Elles passent deux tests si les deux conditions sont remplies.

Une puissance éliminée ne peut couronner un roi.

10.4 Situations de jeu inhabituelles

Ne lisez ce paragraphe que si une ou plusieurs des conditions suivantes sont remplies.

10.4.1 Manque de marqueurs

- S'il n'y a plus de marqueurs pillage ou de marqueurs de dégâts disponibles, alors tous les états qui ont de tels marqueurs dans leurs zones doivent réparer immédiatement un marqueur chacun (à l'aide de PA et/ou de cartes). Ainsi le stock de marqueurs se remplit. Si une puissance ne peut faire ces réparations par manque de PA ou de cartes, elle perd un PV.
- Les PA en excès venant des cartes pour ces réparations peuvent être mis de côté pour une utilisation ultérieure. Placez un marqueur numéroté sur la carte nationale de la puissance. La limite maximum de 4 PA conservés ne peut être dépassée.

10.4.2 Test d'attrition pour des piles de capacités de mouvement différentes

Si vous ramassez des unités le long de votre mouvement, ne les empilez pas : vérifiez si elles souffrent de la même attrition que la pile principale (dans le cas d'un mouvement de plus de 4 zones). (voir 6.6.1)

10.4.3 Conquêtes multiples

- Un état déjà conquis peut encore l'être par un autre état.
- Dans ce cas, l'ancien et le nouveau conquérants tiennent chacun une province, et l'état conquis doit payer tribut aux deux (dans l'ordre des conquêtes).
- Un état peut ainsi être incapable de payer tribut (voir 7.3.3.f).
- Comme le marqueur diplomatique de l'état conquis est déjà dans la case de conquête du 1^{er} conquérant, placez une unité non construite du conquis dans la case de conquête du 2^e conquérant.
- Il y a une période de grâce entre le conquis et le nouveau conquérant. Cette période peut chevaucher la période de grâce du 1^{er} conquérant. Pendant ce chevauchement, les 2 puissances peuvent

influencer diplomatiquement le mineur conquis.

- Pour remplir la condition de conquête de toutes les cités, les provinces (c'est à dire les territoires appartenant maintenant à un autre état) n'ont pas besoin d'être occupées. (voir 7.1)

10.4.4 Conquête réciproque

Une conquête réciproque n'est pas possible. A l'interphase, on peut se trouver dans une situation dans laquelle un état A remplit la condition de conquête d'un état B, et l'état B remplit la condition de conquête de A. Dans ce cas, le 1^{er} de ces états dans l'ordre des impulsions (comptez à partir de l'état qui a joué la dernière carte) peut passer le test de conquête avant l'autre. S'il rate, alors le second a sa chance. Si les deux tests échouent, personne n'est conquis.

10.4.5 Renégats dans une cité

Un événement *Turncoats* ou *Give Them What They Want* joué contre des mercenaires dans une cité est mené comme un combat classique, sauf que les mercenaires dans une forteresse ne souffrent pas de la pénalité d'attaque de -1 (on considère qu'ils sont *dans* la forteresse).

10.4.6 Cohabitation dans une zone

Des forces de différents états en paix mutuelle peuvent coexister pacifiquement dans une même zone si elles remplissent les conditions d'entrée dans ces zones (voir 6.9, 5.2.3, 8.1). Ces forces n'affectent ni les autres forces présentes, ni le contrôle de ces zones (si elles appartiennent à un état en paix avec elles), ni le combat entre 2 participants en paix avec elles. Dans le cas où, par une nouvelle alliance ou une déclaration de guerre, ces forces sont maintenant ennemies, elles peuvent se repositionner. L'état qui possède la zone peut y rester avec ses troupes, son nouvel ennemi devant se repositionner dans la zone amie la plus proche. Si cet ennemi se trouve incapable de le faire, un combat a lieu.

Exemple : la Syrie paye tribut à l'Assyrie suite à un test de tribut réussi. La Syrie est au niveau droit de passage sur la piste diplomatique de Babylone. L'Assyrie et Babylone peuvent donc toutes les deux entrer dans les zones syriennes, et se combattre sans affecter le contrôle de ces zones.

Maintenant, l'Egypte, qui était neutre, déclare la guerre à la Syrie et les forces syriennes sont mises en place. Les unités syriennes peuvent coexister avec des unités assyriennes et babyloniennes. Si l'Assyrie et Babylone engagent le combat, les unités syriennes éventuellement présentes ne sont pas affectées et ne peuvent intervenir. Les unités babyloniennes et assyriennes peuvent également coexister avec des unités égyptiennes.

Ensuite, l'Egypte déclare la guerre à Babylone (en payant 10 PA ou pendant l'interphase), alors qu'il y a des unités

ASSYRIAN WARS

égyptiennes et babyloniennes dans une même zone syrienne. Personne ne repositionne ses unités et un combat s'ensuit.

Enfin, Babylone réussit à monter une alliance avec la Syrie, qui déclare donc automatiquement la guerre à l'Assyrie. Les unités assyriennes présentes en Syrie doivent se repositionner. Les unités égyptiennes restent là où elles se trouvent. Supposons maintenant que l'Égypte ne déclare pas la guerre à Babylone : l'existence de l'alliance entre la Syrie et Babylone peut permettre à Babylone de déclarer gratuitement la guerre à l'Égypte (mais elle n'est pas obligée de le faire).

11 Glossaire

Les termes importants de ces règles sont repris et expliqués ici. Ce glossaire peut faire office de dictionnaire et servir de référence à la lecture d'un paragraphe.

Actif : un état contrôlé par un joueur (contrôle direct dans le cas d'une puissance, indirect dans le cas d'un mineur allié ou en guerre avec le camp opposé)

Adjacent : une zone terrestre connectée par une ligne pleine ou pointillée, une zone maritime avec une frontière commune, une zone terrestre et une zone maritime partageant un port

Alliance : une alliance est créée quand marqueur diplomatique d'un mineur ou d'un nomade a atteint le niveau de l'alliance sur la piste diplomatique d'une puissance. Le mineur devient allié de cette puissance. Cette dernière peut jouer les cartes de son mineur, construire et déplacer ses unités, mener sa diplomatie, entrer dans ses cités, défendre et former des groupes d'armées avec lui (6.16, 8.2)

Alliés : états d'un même camp, ou une puissance ayant une alliance avec un mineur (ou des nomades) (6.9)

Ami : tous les états qui partagent un droit de passage avec vous. Les puissances qui signent un droit de passage sont donc amies, mais n'ont pas les avantages des statuts diplomatiques "pro" et "commerce". Un conquérant considère que les zones des états qu'il a conquises sont amies (mais pas réciproquement). L'Assyrie et ses alliés considèrent également que les zones des états payant tribut à l'Assyrie sont amies (mais pas réciproquement). Vous pouvez uniquement entrer dans une cité d'une zone amie si vous êtes allié avec l'état contrôlant cette cité. Les unités contrôlées par une puissance, un mineur, un nomade, avec qui vous êtes alliés ou avec qui vous avez signé un traité de droit de passage, sont des unités amies. De plus, il est évident que tout ce que vous contrôlez est ami (vos propres unités, cités mineurs et provinces et zones associées par exemple)

Archers : les unités capables d'envoyer une volée de flèches (archers, archers montés, chars de guerre)

Armée : une pile avec un chef et des unités de même nationalité (un maximum donné par l'efficacité de commandement du chef) et/ou des mercenaires (un maximum donné par l'efficacité de commandement du chef). Les unités d'un allié ne peuvent faire partie de votre armée. Les unités supplémentaires (dont le nombre fait dépasser l'efficacité du chef) dans la même zone doivent défendre cette zone avec l'armée, mais ne peuvent attaquer/se déplacer/intercepter avec elle (6.6.2). Il n'est pas permis d'avoir des unités en dehors de l'armée si l'efficacité du chef n'est pas atteinte

Assiégeant : une force menant un des 3 sièges permis contre une cité (6.8)

Attrition : un test demandant le lancer d'un nombre de dés égal au nombre d'unités (chefs exclus) d'une force (ou d'une armée, ou d'un groupe d'armées). Des événements peuvent demander un test d'attrition pour toutes les unités d'une zone. Chaque résultat "6" inflige un hit à une unité (unité choisie par son propriétaire). (6.6.1)

Blocus : quand une flotte contrôle une zone maritime, elle peut faire le blocus du port correspondant pour couper le ravitaillement maritime de la ville assiégée. Les cités portuaires sont les seules à pouvoir être réduites par un blocus (6.8.1, 6.16)

Case de ralliement : sur la carte, on y place les unités déroutées, revenues d'une guerre étrangère, ou demandées par un événement. Ces unités peuvent revenir en jeu pour 1 PA par chef ou régulier, ½ PA par mercenaire (6.5)

Carte nationale : une carte de même couleur qu'un état. Ces cartes sont toujours remises dans la main de l'état après le tirage des cartes (4.1, 7.3.2), ne peuvent être prises de sa main, ne comptent pas dans les limites minimum-maximum de cartes à avoir (7.3.2)

Cases des neutres : cases blanches sur la piste diplomatique. Les marqueurs diplomatiques qui s'y trouvent représentent des puissances qui n'appartiennent à aucune faction, des mineurs et nomades sans relation diplomatique, des cités mineures conquises ou ayant signé un pacte

Cavalerie : cavalerie légère, cavalerie lourde, archers montés, chars de guerre (9.7)

Cité : une subdivision d'une zone qui ne peut être investie que par des alliés ou des forces ennemies après un siège réussi. Certaines zones terrestres n'ont pas de cité

Commandant : le chef d'une force dont l'efficacité intervient lors des combats, des interceptions, des fuites de son armée (ou de son groupe d'armées). Ce commandant ne peut être changé que pendant un impulse lors duquel un autre chef entre dans sa zone. Dans le cas d'un groupe d'armées, un chef allié peut remplacer le commandant existant

Commerce : le revenu commercial est tiré des marqueurs commerciaux. A l'interphase : prenez 1 point de commerce pour chaque marqueur commercial encore présent dans une case de commerce

Commerce maritime : le revenu du commerce provient des navires présents dans les cases commerciales. A l'interphase : prenez 1 point de commerce pour chaque navire à pleine puissance, ½ par navire à puissance réduite (7.3.3)

Conquête : défaire une puissance, un mineur, une tribu nomade, une cité mineure par voie militaire (7.1)

Conquis : si une puissance, un mineur, une cité mineure, est conquis, il doit payer tribut au conquérant immédiatement. Dans le cas d'une puissance et d'un mineur, on entre dans une période de grâce. Les cités mineures conquises laissées sans garnison redeviennent neutres. Le conquérant peut entrer dans les territoires du conquis comme si c'était des zones amies. C'est également le seul qui puisse influencer diplomatiquement le conquis avec des PA. Si une puissance ou un mineur est conquis, le conquérant peut prendre une zone et la transformer en une de ses provinces, dans laquelle il devra laisser une garnison (la capitale ne peut être choisie comme province). (7.1)

Contrôle :

_ d'une zone terrestre : par l'état dont la couleur est celle de la zone. Sauf si elle est occupée par des unités ennemies, ou si elle possède un marqueur de révolte

_ d'une zone maritime : contrôlée par l'état dont le nombre de navires dans la zone est le plus élevé si uniquement des navires alliés sont présents. Sinon, dans le cas où des navires ennemis et amis sont présents et que personne n'engage le combat (à cause des jets de recherche ratés), personne ne contrôle la zone (6.16)

Dégâts d'une cité : la valeur de défense d'une cité est réduite par ses marqueurs de dommage. Le nombre de ses dés au combat est égal à sa valeur de défense (imprimée sur la carte) moins le nombre de dégâts qu'elle a encaissés. Ces dégâts peuvent être réparés en payant un coût égal à ces dommages (6.4)

Défense d'une cité : imprimée sur la carte. Elle donne le nombre de dés de combat contre des assiégeants. Quand le nombre de dégâts est égal à sa valeur de défense initiale, les assiégeants en prennent le contrôle

Déplacement des marqueurs ECO : enlever un marqueur ECO+ d'une zone conquise et le placer dans une zone choisie par le conquérant (6.8.4). L'Assyrie possède une carte nationale qui permet un déplacement sans présence d'un marqueur ECO+. Dans ce cas, un marqueur ECO- est placé dans une zone et un marqueur ECO+ est placé dans une cité assyrienne choisie par le joueur

ECO : abréviation d'économie. Le niveau ECO est le nombre de PA qu'un état reçoit lors de son impulse (il peut également en recevoir par le jeu d'une carte) (7.7.3.e)

Ecrasement : élimination complète d'un camp dans un combat. Quand toutes les unités restantes d'un camp sont placées dans la case de ralliement à la fin de la bataille, c'est également un écrasement (6.7.7). De même quand une cité est prise après un assaut ou après un siège d'un round. A la suite d'un combat, une force d'un actif a terminé son impulse, sauf si elle gagne ce combat par écrasement

Efficacité d'action : le nombre de gauche sur le pion d'un chef (entre 0 et 5). Il modifie favorablement les tentatives d'interception et de fuite, donne des dés bonus au combat si le chef commande une armée (6.6.2 et 6.7.3)

Efficacité de commandement : la valeur de droite sur le pion du chef (valeur de 2 à 10) donne le nombre maximal d'unités régulières que ce chef peut commander et le nombre maximal de mercenaires que ce chef peut commander. *Par exemple, un chef d'efficacité de*

ASSYRIAN WARS

commandement de 6 peut commander jusqu'à 12 unités (6 régulières et 6 mercenaires)

Embuscade : capacité spéciale des archers montés et des chars. Ils envoient une volée de flèche puis essayent de fuir avant la mêlée (9.7). Si la tentative de fuite réussit, la bataille prend fin, sinon la phase de mêlée est menée normalement. Une victoire lors d'une embuscade ne donne aucun PV

En paix avec : terme très relatif. Tous les états non mutuellement en guerre sont en paix mutuelle, mais peuvent être en guerre avec d'autres

Etat en phase : l'état qui joue actuellement son impulse (6.0)

Faction : un groupe d'états alliés en guerre contre l'autre faction. Les marqueurs diplomatiques de ces états sont placés dans les cases appropriées de la faction. Un joueur d'une puissance peut seulement quitter (ou rejoindre) une faction par une conquête ou une reddition, ou à l'interphase (dans l'ordre des impulsions, 7.4.1), ou par une déclaration de guerre pendant l'impulsion (pour le coût et les exceptions voir 7.4.1 et 7.4.2). Un mineur peut uniquement quitter une faction par une conquête, une reddition (7.1), par le jeu d'une carte pour casser une alliance (6.9). Une puissance rebelle peut devenir neutre en acceptant de payer tribut à l'Assyrie pour le reste du tour (le consentement de l'Assyrie est ici nécessaire). Si tous les membres d'une faction sont éliminés ou conquis, et que le jeu ne se termine pas subitement (9.1), toutes les puissances peuvent (dans l'ordre des impulsions) déclarer gratuitement la guerre à n'importe qui. Cela peut mener une puissance à changer de faction

Flotte : dans une même zone, un ou plusieurs navires d'un même état et de ses alliés (13.1)

Force : une unité qui n'est pas dans une armée, ou une armée qui ne fait pas partie d'un groupe d'armées, ou un groupe d'armées. Il peut y avoir plusieurs forces dans une même zone. Des unités qui ne sont pas dans une armée peuvent s'empiler (question de place), mais sont toujours traitées individuellement. Toutes les forces d'une même zone peuvent défendre ensemble (sauf désorganisation 6.6.5), mais ne peuvent le faire pour attaquer/fuir/intercepter

Forces : un nombre quelconque d'unités. Faire la distinction entre des forces terrestres et des forces navales

Fractions : pour déterminer le montant du coût (en PA) de l'impulsion, additionnez le coût de chaque action, en conservant les fractions. Ensuite, arrondissez ce total à l'entier supérieur, vous obtenez le coût total de vos actions. Les fractions non utilisées sont perdues (6.0). Cette procédure est la même pour d'autres situations de jeu où les fractions sont conservées, sauf mention contraire

Groupe d'armées : 2 ou 3 armées alliées sous un commandement unique, occupant la même zone ou se déplaçant ensemble (6.6.3). Ce commandant est placé sur la carte de groupe d'armées sur la position 1. Un marqueur de groupe est placé sur la carte à la place des unités. Ces dernières sont en effet posées sur la carte de groupe. Cette carte est nécessaire pour la formation d'un groupe. Si un roi est dans le groupe, il en prend automatiquement le commandement. Un groupe ne peut contenir qu'un seul roi

Hit : perte lors d'un combat, un test d'attrition, un événement. Le 1^{er} hit retourne l'unité, le second l'élimine. Les chefs sont éliminés sur 1 hit seulement

Impulse : un état doit jouer une carte quand vient son tour de jouer (l'ordre de jeu est donné par la piste d'impulsions, 3.1). Un état qui n'a aucune carte jouable peut toujours entreprendre une action (6.18). Par exemple, il peut continuer un siège. Mais, s'il conserve 5 PA ou plus, il doit acheter une carte

Inactif : un mineur non aligné et non contrôlé par un joueur reste inactif et n'entreprend aucune action. Il peut être activé s'il est attaqué, par une alliance, une carte événement

Kill : une unité lourde a la capacité d'infliger un kill lors d'une mêlée si le dé donne "2". Un kill donne 2 pertes au lieu d'une seule (9.7)

Main : toutes les cartes non jouées, non défaussées, non échangées, que possède un état (7.3.2)

Mercenaire : une unité sur fond orange sans couleur spécifique d'un état. Les mercenaires sont engagés pour un tour et démobilisés à l'interphase

Mort subite : fin du jeu avant la fin du 5^e tour (9.1)

Mulligan : après la distribution des cartes, dans l'ordre du tour de jeu, chaque état peut défausser sa main complète (sauf ses cartes

nationales) et tirer de nouvelles cartes (une de moins que le nombre de cartes défaussées) (7.3.2)

Navire : un navire se déplace et combat seul, ou combiné avec d'autres navires pour former une flotte. Tous les navires alliés d'une même zone forment une flotte (6.16)

Neutre : 1) un état dont le marqueur diplomatique est sur les cases 0-3 sur la piste diplomatique d'une puissance. Un scénario et une phrase des règles qui emploient le mot "neutre", sans aucun nombre, signifient "0" sur la piste diplomatique

2) une puissance qui n'appartient à aucune faction

Non aligné : 1) une nation en paix avec les deux factions. Un état non aligné peut être en guerre contre un mineur ou une puissance non alignée

2) un mineur dont le statut diplomatique est neutre, commerce, pro, droit de passage sur la piste diplomatique est non aligné (6.9)

Période de grâce : un laps de temps pendant lequel un état conquis ne peut déclarer la guerre à son conquérant et inversement. De plus, ce conquérant est le seul à pouvoir influencer diplomatiquement le conquis en dépensant des PA

Pillage : placez un marqueur "pillage 1" dans une zone, ou remplacez ce marqueur par un marqueur "pillage 2". Piller peut être fait pour différentes raisons : ravitailler les unités, gêner l'économie de l'ennemi. Piller ne coûte aucun PA. Mais retirer un marqueur "pillage 1" coûte 1 PA, un marqueur "pillage 2" coûte 2 PA (6.14, 6.10, 2.2, 7.3.1). Un état peut uniquement retirer un marqueur pillage situé dans ses zones associées, ses propres territoires, les provinces qu'il contrôle

Piste d'impulsions : un tableau sur la carte indiquant la séquence de jeu (de gauche à droite), pendant laquelle les états mènent leurs actions

Piste diplomatique : en bas de la carte, elle est utilisée pour montrer les relations diplomatiques entre les puissances et les mineurs/les nomades/les cités mineures. L'espace occupé par un marqueur diplomatique montre les relations diplomatiques entre l'état possédant ce marqueur et la puissance correspondante

Points d'action (PA) : le nombre dans le carré en haut à droite d'une carte. Dépensés par les états (souvent par l'état en phase), c'est la monnaie du jeu. Les PA sont également récoltés par l'impôt (7.3.3.e). Ils peuvent être mis de côté pour l'impulsion suivante (6.11)

Points de victoire (PV) : points engrangés pour gagner la partie. On vous en donne pour le gain d'une grande bataille, la conquête d'états ennemis, le meilleur revenu commercial, la création de nouvelles alliances...(8.3)

Pool : le pool d'un état est constitué de toutes les unités disponibles pour la construction

Port neutre : un port qui n'est pas contrôlé par un ennemi

Puissances : l'Assyrie, les Mèdes, l'Egypte, Babylone, Elam (1.1)

Raid commercial : un moyen de gêner l'économie adverse en assignant des unités contre ses marchandises

Refus de paiement de tribut : un mineur (ni allié, ni conquis) qui refuse de payer tribut à l'Assyrie reçoit un marqueur de refus. L'Assyrie se voit obligée de punir ce mineur pendant le tour en cours, sinon elle perd 2 PV (7.4.4)

Régulier : une unité dont la couleur est celle d'un état. Les réguliers sont construits et restent sur la carte jusqu'à leur destruction. Les unités régulières éliminées sont mises dans le pool du joueur, et peuvent être construites de nouveau.

Repositionnement : mouvement stratégique d'un chef (6.6.7), d'une armée (6.6.8, 7.7) ; mouvement non volontaire de forces à la suite d'une conquête (8.1) ou d'une déclaration de guerre (7.4.2)

Round d'impulsions : quand tous les états ont mené leur impulsion (dans l'ordre indiqué par la piste d'impulsions, attention à une préemption possible), le round est terminé. Si un état est incapable de prendre son impulsion, la suivante, dans l'ordre du tour, joue

Siège : attaque d'une cité ou d'une forteresse. Il existe 3 types de sièges distincts : siège classique, l'assaut, siège visant à affamer la population (6.8)

Tour : une des cinq périodes considérées par le jeu. Un tour dure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un état avec une ou des cartes en main (5.). Cet état joue son impulsion, puis le tour se termine quand la dernière carte est jouée

Tribut : diminuez de 1 le niveau ECO du payeur, augmentez de 1 le niveau de l'état qui reçoit ce tribut. Les puissances qui payent tribut

ASSYRIAN WARS

donnent 2 ECO. Le tribut est payé par les mineurs alliés ou dont le statut diplomatique est "pro" ou mieux. Les puissances et mineurs conquis payent tribut à leur conquérant. Les mineurs non conquis et qui ne sont pas alliés avec une puissance passent un test de paiement de tribut à l'Assyrie (5.1)

Unité : tout type de chef ou de troupe de combat. Les navires sont des unités navales. Le pion d'une unité possède une ou plusieurs valeurs, ainsi qu'un symbole représentant le type de l'unité. Voir les règles 2.0. Les pions chefs ont un côté réduit et un côté plus puissant, ce dernier représentant un chef promu. Les rois ne peuvent être promus, l'autre côté de leur pion est simplement un autre roi

Unité lourde : une unité capable d'absorber des hits infligés par des archers, capable d'infliger des kills dans une mêlée. Les unités lourdes sont l'infanterie lourde, la cavalerie lourde, les chars de guerre

Zone : un espace rectangulaire ou rond sur la carte. La couleur de fond indique le propriétaire initial. Les différents types de zone :

_ **capitale** : une zone dont le nom est souligné en rouge est une capitale (1.2,7.1). *Exemple : Jérusalem est une capitale*

_ **forteresse** : une cité avec des murs imposants (1.3). Cela diminue de 1 le facteur de combat de toutes les unités des assiégeants

_ **no man's land** : les zones blanches. Elles n'ont aucun statut diplomatique, n'appartiennent à personne, mais chacun peut y pénétrer

_ **port** : une installation navale avec une zone dans laquelle les navires peuvent être réparés et construits. Un port est représenté par une ancre, est adjacent à la zone maritime contenant ce symbole

_ **province** : une zone dont le contrôle est donné au conquérant par un test de conquête réussi ou la reddition de l'état. Une province doit être occupée par au moins une unité régulière. Elle reste propriété du conquérant tant qu'il y conserve une garnison

_ **zone amie** : une zone contrôlée par vos unités, ou celles de vos alliés, ou celles d'un état qui a un droit de passage avec vous, et qui n'est actuellement pas occupée par des unités ennemies

_ **zone associée** : une zone de deux couleurs (blanc, une autre désignant le propriétaire initial). *Exemple : Zamua est une zone associée pour l'Assyrie 1.3*. Une zone associée peut donner un revenu à son conquérant, contrairement aux zones d'origine

_ **zone contestée** : une zone dont le propriétaire de la ville est un ennemi de l'état contrôlant la zone

_ **zone ennemie** : une zone dont la couleur de fond est celle d'un état en guerre avec vous, ou une zone occupée par des unités ennemies (et sans aucune de vos unités ou de vos alliés)

_ **zone d'origine** : une zone possédant uniquement la couleur de votre état. Ces zones peuvent rapporter un impôt, sauf si elles sont transformées en provinces

Zone maritime : zone bleue