

Objectif :

Faire un maximum de parties en 1 journée. Pour ce faire le choix du format ADG 100pts est adapté. Le contexte historique ainsi qu'une part de role-play (phase diplomatique avant chaque partie) donnent de l'intérêt.

Horaires :

09h30 Rdv pour café et explications.

10h00 Début de la campagne par le 1^{er} tour

22h00 Fin de la campagne (6 tours soit 6 parties prévues)

Règle de la campagne

A. Déroulement d'un Tour de jeu en 6 phases

1. Phase d'Initiative

Chaque joueur lance 1d12 et la valeur la plus haute détermine celui qui joue en premier. Ensuite c'est chacun dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre.

Distribution des cartes évènements (1/faction) dans l'ordre de l'initiative (voir B.3).

2. Phase de Récolte

Chaque joueur additionne les points d'armée (pts) qu'il obtient en possédant des zones sur la carte :

- Une Capitale (CAP) = 20pts
- Chaque Zone stratégique (ZS) = 10pts, seulement 5pts si elle est conquise.
- Cas particuliers =
 1. La Sicile donne 20pts à CARTHAGE et seulement 10pts aux autres factions
 2. Les Gaulois = pas de CAP mais seulement des ZS qui donnent 20/10 chacune.
 3. Les Grecs HELLEN = pas de CAP mais seulement des ZS : Sparte 15/5, Athènes 15/5, Etoliens 10/5. Si l'une est conquise, c'est l'option de la liste qui est perdue.
 4. PYRRHUS = Sa dernière ZS est tjs sa CAP. Démarre la partie avec 20pts en réserve.

3. Phase Diplomatique : se joue en 2 temps.

Durant 10 mn, chaque faction peut négocier avec toute autre faction.

Puis dans l'ordre de l'initiative, chaque faction peut annoncer (une fois seulement) avoir :

- Celé/Dénoncé une alliance = +5pts → *toute zone de sa faction ou de l'allié est amie.*
- Déclaré la guerre = +10pts → *pas nécessaire pour attaquer une autre faction.*
- Signé la paix = +5pts aux deux factions → *nécessite d'être en guerre, càd avoir attaqué (ou être attaqué par) une autre faction.*
- Annoncé être le client d'une autre faction (si accepté par le futur Maitre) :
 - Sur le moment : paix obligatoire, alliance obligatoire avec le Maitre
 - Si seulement la CAP = +15pts au Maitre, - 5pts au Client
 - Si 2+ zones = +25pts au Maitre, -15pts au Client
 - fin de la campagne : le Maitre gagne 20% des points du Client, le Client marque tous ces points.
- Renoncé à son statut de client :
 - Sur le moment uniquement : guerre déclarée, alliance dénoncée avec l'ex-Maitre
 - si changement de clientèle → voir paragraphe ci-dessus
 - sinon → Si 2+ zones = +5pts au Ex-Client, -10pts au Ex-Maitre,
Si seulement la CAP = +15pts au Ex-Client, -15pts au Ex-Maitre,
 - la Volonté de poursuivre son grand dessein.

Si plusieurs résultats sont possibles, aucun des points obtenus n'est cumulable.

4. Phase de Mobilisation et de Garnison.

La mobilisation consiste à :

- ajuster sa composition initiale (100pts) de son Armée, à la hauteur des points cumulés de son trésor, de ceux obtenus lors de la phase de la victoire du tour précédent et ceux des phases de récolte et diplomatique de ce tour.
- composer un corps allié en 25pts (sans général) en tenant compte des minima-maxima divisés par 4 (toute valeur comprise entre 0 et 1 est arrondie à 1 minimum).
- mettre le reliquat de pts épargnés dans le trésor de sa faction.

L'Armée est ensuite mise en garnison sur la carte par le biais d'un marqueur.

5. Phase Offensive : se décompose en 2 temps.

• Les mouvements

Le joueur qui a l'initiative commence puis les suivants dans le sens des aiguilles d'une montre (sauf tour 1 voir B.4.2).

On ne peut bouger que son Armée ou que son corps allié ou ne pas bouger.

Les mouvements se font le long des Via située entre deux points (CAP ou ZS) sur la carte stratégique et dépendent du statut des points et de la nature de la Via :

Statut des zones :

- tant que les 2 sont amies (de sa faction ou d'un allié), l'armée peut emprunter un nombre illimité de Via.
- quand 1 zone est ENI, alors l'armée ne peut emprunter qu'une seule Via.

Nature de la Via : ce qui suit ne s'applique pas pour les corps alliés.

- **Via sûre** (trait plein) = RAS
- **Via risquée** (trait en pointillé et tant que le point d'arrivée est ENI) =
le mouvement de l'armée suit le résultat d'1d6.

1d6	1	2	3-4	5 et +
MVT	0 Via - 1d4x5% pertes	0 Via	1 Via - 1d4x5% pertes	1 Via

Modificateur : général Brillant et + = +1

Rem :

1. Au cas où deux factions s'attaqueraient mutuellement mais dans deux ZS différentes, c'est celui qui a joué en premier qui fixera la zone des combats.
2. On peut tjs renoncer au mouvement de son armée pour défendre sa CAP.

• Les batailles.

Elles sont possibles sous deux formes = en tant que l'une des deux armées d'une bataille principale ou en tant que corps allié dans une bataille secondaire (pour sa propre faction).

1. Bataille principale = le CinC commande l'armée issue de la mobilisation, dans une CAP ou ZS, avec une armée adverse et selon le processus de MEP décrit dans la règle.
2. Bataille secondaire = un général (ordinaire ou le CinC) commande un corps allié issu de la mobilisation. Il arrive par le bord le « plus logique » par rapport au positionnement des belligérants sur la carte stratégique. Ce corps est mis sur la table en fonction du résultat d'1d6 lors de la phase de mouvement du :

TOUR	1	2	3	4	5 et +
1d6	7+	6+	4+	2+	1+

Modificateurs = Stratège = +1 ; Via risquée = -1

Rem : la participation à une bataille secondaire peut toujours être annulée lorsqu'une bataille principale se produit. Mais ce corps allié suit alors la procédure de la bataille secondaire pour rejoindre son armée.

A la fin de chaque bataille, on calcule la variation de la qualité du général (voir B.2.b)

CAMPAGNE PYRRHUS 2018

6. Phase de la Victoire

- Bataille gagnée = +25pts + récupération de 75% des points perdus lors de la bataille (si Pyrrhus voir B.4.4).
- Bataille mémorable (ie : Double démo) = +5pts + récupération de 50% des points perdus lors de la bataille.
- Bataille perdue (ou nulle après 7 tours) = 0pts + récupération de 25% des points perdus lors de la bataille.
- Bataille refusée = -25pts

Le vainqueur donne le nombre de pts qu'il souhaite à un corps allié, pris sur son gain de 25pts.

Ces gains sont instantanés. Le bénéfice d'une zone supplémentaire conquise est lui cumulé lors de la prochaine phase de récolte.

B. Règles spéciales :

1. **La Victoire finale** = Après la phase de la victoire du dernier tour de la campagne (6 probablement) une ultime phase de mobilisation est réalisée en prenant en compte le clientélisme : chaque Maître gagne 20% des pts de son/ses Clients, chaque Client marquant tous ces pts.

→ **Celui qui a le plus de points d'armée, a donc gagné et mérite d'être inscrit au panthéon des grands capitaines de l'Histoire (en tout cas à celui de la section).**

2. **Général en chef (CinC) et composition de la liste d'armée** = 100pts selon le système 100pts avant le début de la partie, sauf pour le CinC :

- a. La valeur payée pour ce général est de 6 points pour un Brillant et de 3 points pour Compétent. Mais c'est un maximum possible, en fonction de la possibilité de la liste et un choix du joueur.

- b. Au début, chaque faction a un CinC de niveau ordinaire. Mais il pourra progresser de niveau en niveau (de qualité) pour atteindre celui payé initialement de la manière suivante :

A la fin de chaque bataille, le nombre de **points de cohésion** adverses éliminés par sa faction est divisé par le nombre de points de cohésion que sa faction a engagés. Cette valeur (arrondie au centième) est cumulée de bataille en bataille. Lorsqu'elle atteint 1 ou +, le niveau de qualité du CinC augmente de 1, avec 1 seul niveau maximum par tour.

De même il faudra que cette valeur atteigne 2 ou + pour le niveau brillant.

Enfin à la mort du CinC, ce processus (remis à zéro) recommence.

3. **Les Evènements** = sous forme de cartes distribuées de manière aléatoire lors de la phase d'initiative du tour 1, à concurrence de 1 par faction. Lorsque les cartes a. b. et c. décrites ci-dessous ont jouées, l'ensemble des cartes est regroupé, battu et redistribué lors de la phase d'initiative suivante.

- a. Anticipation = 1 carte qui permet de retirer son armée d'une bataille avant celle-ci et sans perte, la remplaçant dans la zone stratégique amie la plus proche.
- b. Initiative = 1 carte qui permet de faire sa phase opérationnelle quand on le souhaite et non pas dans son ordre d'initiative initiale.
- c. Renforts inattendus = 1 carte qui permet de renforcer une bataille d' 1 Gal (O) + 1 corps de 25pts.
- d. Pas de chance = X cartes (X=Nbre de joueurs - 3) qui permettent qu'il n'y ait pas de carte jouée ce tour-ci.

4. **PYRRHUS** = C'est le héros de notre histoire donc je le gâte un petit peu.

4.1 C'est un stratège gratuit.

4.2 Il joue en premier au tour 1. Les autres joueurs suivent le résultat de la phase d'initiative.

4.3 L'option en Italie n'est possible qu'à partir du moment où son armée arrive en Italie.

4.4 A Chaque victoire, il marque automatiquement 5pts en plus mais ne récupère que 50% des points perdus lors de la bataille → *Victoires à la Pyrrhus, mémorables mais « saignantes ».*

5. **Grecs de Cyrénaïque**

a. action non-jouée.

b. En cas d'attaque, Cyrène se défendra avec une armée en 100pts que je jouerai.

Notes et remarques :