



# EPÍREIA

THE HELLENIC HEGEMONY

LIVRET DE RÈGLES

# S O M M A I R E



CONTENU DE LA BOÎTE	01
PRÉLUDE À LA GUERRE	02
ICONOGRAPHIE & GLOSSAIRE	03
MISE EN PLACE	04
PRÉSENTATION DES SCÉNARIOS	05
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	06
MODE SOLO	07
POUVOIRS DES ADMINISTRATEURS	08
POUVOIRS DES FIGURES INFLUENTES	09

# CONTENU *de la* BOÎTE

1 PLATEAU CARTE DE LA GRÈCE

2 PLATEAUX CHAMP DE BATAILLE

6 PLATEAUX JOUEUR

ATHÈNES - SPARTE - CORINTHE - DELPHES - ELIS - LARISSA

6 CARTES ADMINISTRATEUR

POLÉMARQUE - ARCHONTE - PRÊTESSE  
TRAPÉZITE - MARCHANDE - ARCHITECTE

30 CARTES FIGURE INFLUENTE

5 PAR CITÉ-ÉTAT

52 JETONS MILITAIRES

14 HOPLITES NIV. I - 14 HOPLITES NIV. II  
6 TRIÈRES NIV. I - 6 TRIÈRES NIV. II  
6 CAVALERIE NIV. I - 6 CAVALERIE NIV. II

60 JETONS BÂTIMENTS

18 JETONS RESSOURCES

6 JETONS BLÉ - 6 JETONS BOIS - 6 JETONS CUIVRE

30 JETONS PRESTIGE

9 CARTES SCÉNARIO

3 CARTES ACTE I - 3 CARTES ACTE II - 3 CARTES ACTE III

4 CARTES D'AIDE

4 DÉS 12 FACES

# PRÉLUDE à la GUERRE



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

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

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




---

## BUT DU JEU

Epireia est un jeu de gestion et de stratégie dont le dénouement abouti à l'affrontement des armées des joueurs. Chacun des joueurs prend en charge la gestion d'une cité-état, qu'ils devront développer au cours de la partie pour la mener à la victoire finale.

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

et phase de collecte.

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

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

---

## OBTENIR LA VICTOIRE

Une partie d'Epireia est guidée par les 3 scénarios qui découpe le jeu en 3 actes. Le 3<sup>e</sup> acte définit les conditions qui finissent la partie. Quand un joueur remplit ces conditions, cela marque le dernier tour pour tous les joueurs, et le passage à l'affrontement final.

Au cours de la partie, les joueurs ont amassé des unités militaires qu'ils placeront sur le champ de bataille lors de l'affrontement final. Le champ de bataille se découpe en 3 fronts, et le vainqueur de la partie est celui qui remporte le plus de fronts après la résolution des affrontements.



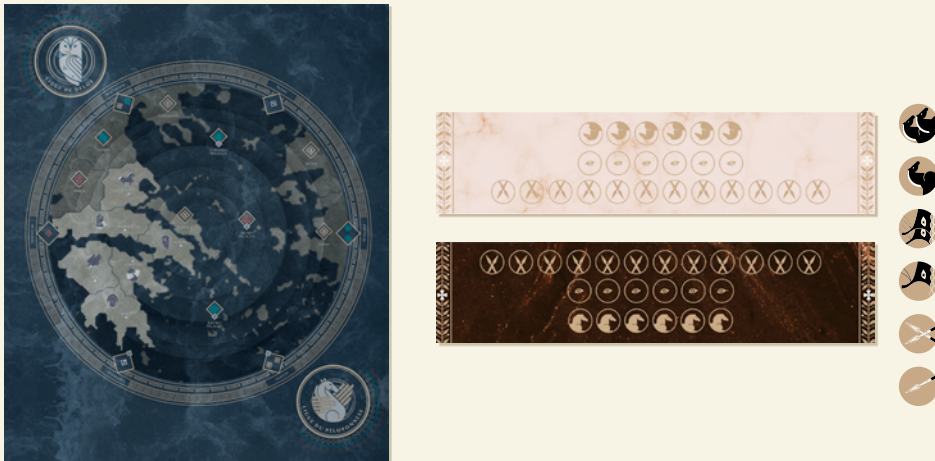
## MISE *en* PLACE

### I. CARTE DE LA GRÈCE & CHAMP DE BATAILLE

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

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

Placez également près des plateaux Champ de bataille, les 6 pioches de jetons militaire, préalablement mélangées : Hoplites Niv. I, Hoplites Niv. II, Cavalerie Niv. I, Cavalerie Niv. II, Trière Niv. I & Trière Niv. II.



### II. SÉLECTION DES CITÉS ET LIGUES

Pour 2 joueurs : les joueurs déterminent lequel d'entre eux représentera la ligue de Délos et lequel



ATHÈNES



SPARTE



CORINTHE



DELPHES



LARISSA



ELIS

représentera la ligue du Péloponnèse.

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

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

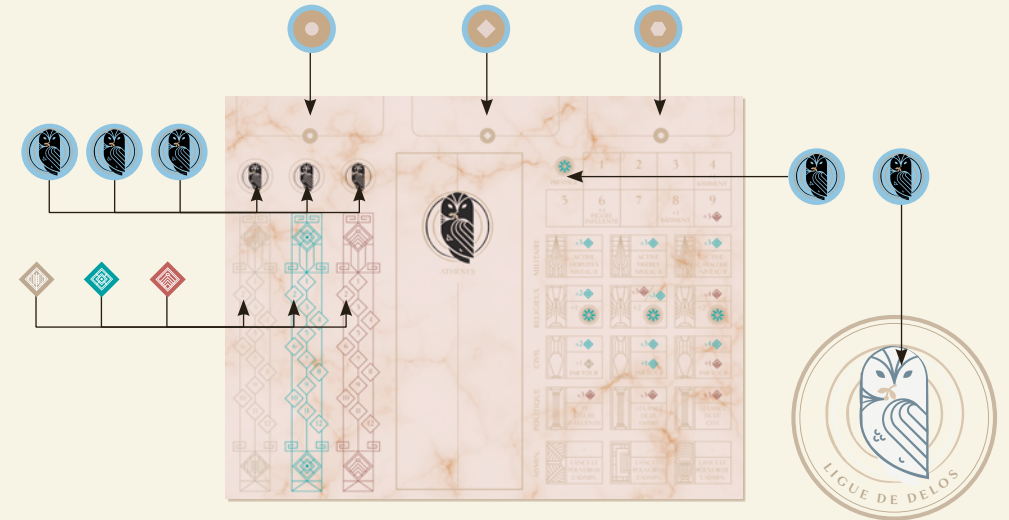
Un des joueurs de la ligue de Délos commence et choisit 1 Cité. C'est ensuite à la ligue du Péloponnèse d'en choisir 1, puis au second joueur de la ligue de Délos de choisir sa Cité.

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

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

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

### III. PLACEMENT DES JETONS RESSOURCES & CITÉ



Sur chaque plateau joueur, placez un jeton Cité sur la jauge de Prestige au niveau 1.

Placez également 3 jetons Cité sur les emplacements Comptoirs.

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

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

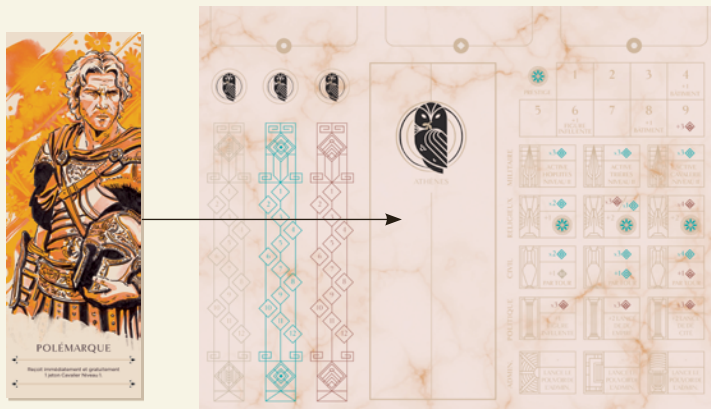
Placez les cartes scénarios faces cachées en 3 paquets distincts, en fonction de l'Acte (Acte I, Acte II et Acte III).

#### IV. SÉLECTION DES ADMINISTRATEURS

**Pour 2 joueurs :** le joueur de la ligue de Délos commence, et choisit une carte Administrateur parmi les 6 cartes disponibles et place la carte sur son plateau joueur. C'est ensuite au tour du joueur de la ligue du Péloponnèse de choisir une carte Administrateur.

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

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

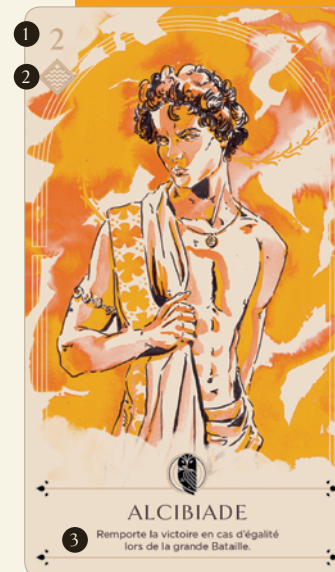
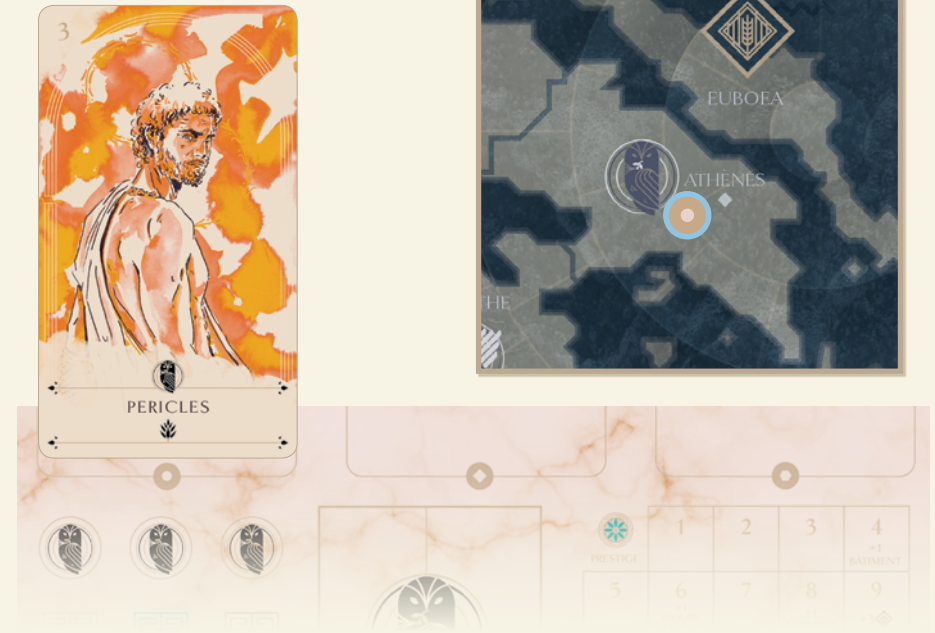


#### V. SÉLECTION DE LA FIGURE INFLUENTE DE DÉPART

Distribuez à chaque joueur, les 5 cartes Figure Influente correspondantes à leur Cité.  
Chaque joueur choisit secrètement 1 Figure Influente. Une fois que tous les joueurs ont effectué leur choix, les cartes sont révélées et placées sur le premier emplacement de chaque plateau joueur. Le jeton de la Figure Influente est placé sur la case de sa Cité.

**Note :** il est possible de consulter toutes les cartes Figures Influentes des autres Cités.

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



#### FIGURE INFLUENTE

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

Celles-ci possèdent une puissance d'attaque **1** (de 1 à 3), qui sert en cas de conflits et lors de la Grande Bataille en fin de partie.

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

Certaines Figures Influente ont une capacité unique **3** qui est active dès que la carte est en jeu sur le plateau joueur (voir Capacité des Figures Influente p.XX).

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

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



## ANATOMIE de la CARTE



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

## PLATEAU JOUEUR



- 1 Emplacement des Figures Influente de la Cité. 2 Réserve des jetons Cité servant comme Comptoir. 3 Jauge de Blé. 4 Jauge de Bois. 5 Jauge de Cuivre. 6 Emplacement de la carte Administrateur. 7 Jauge de Prestige.

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

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

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

Les bâtiments Politiques 11 ont différents effets. Le premier permet au joueur d'obtenir une nouvelle Figure Influente. Le second augmente de 2 les chances de réussite d'un lancé de dé avec un Empire. Et le dernier augmente de 2 les chances de réussite d'un lancé de dé pour l'intégration d'une Cité grecque.

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

# PRÉSENTATION des SCÉNARIOS

## 1 ACTE III

### LES JEUX OLYMPIQUES

« Muse, dis-moi quels furent les premiers qui s'ouvrirent la carrière de la gloire, en obtenant la couronne, soit par la force de leurs bras, soit par l'agilité à ta course ou la rapidité des chars. »

2 Pindare, Olympiques, X

Des hérauts venus d'Elis parcourent toute la Grèce. De cités en cités, ils annoncent la trêve olympique : dans un mois, la grande compétition sportive s'ouvre. Athlètes et citoyens peuvent se rendre jusqu'Olympie sans être inquiétés.

Nous sommes à la deuxième pleine lune qui suit le solstice d'été : le grand jour est enfin arrivé. La cérémonie d'ouverture débute : processions et danses rituelles rythment la vie du village olympique pendant 3 jours. Le dernier soir, les athlètes prêtent serment : il jurent qu'ils ne violeront pas l'ordre olympique et qu'ils se sont entraînés pendant 10 mois.

Sur le site d'Olympie, à 30 km d'Elis, les plus grands athlètes du monde grec sont prêts à s'affronter sur différentes épreuves pendant 5 jours :

Courses de chevaux, course à pied, pentathlon, course de fond, lutte, pugilat, pancrace, course en armes.

Les honneurs que percevront les vainqueurs assureront la gloire de votre cité : on chantera leurs exploits à travers toute la Grèce et on sculptera des statuts à leurs effigies.

Etes-vous prêts à vous confronter aux autres cités ?



#### ASPIRATION

La cité dont les athlètes ramènent tous les honneurs aux Jeux Olympiques verra son prestige s'accroître considérablement, attirant admiration et respect parmi les autres cités grecques.

#### 5 CONTRAINTES

Il est impossible de soumettre une cité neutre pendant toute la durée du scénario.

#### 3 OBJECTIF DE LA LIGUE

Être la première ligue à posséder 8 de prestige par cité.

#### 4 GAIN

La première ligue à remplir les conditions reçoit immédiatement un jeton Cavalerie Niveau II à placer sur son champ de bataille.

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

## FONCTIONNEMENT DES SCÉNARIOS

Les scénarios rythment la partie et sont divisés en 3 Actes obligatoires.

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

## SÉLECTION DES SCÉNARIOS

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

## ANATOMIE DES SCÉNARIOS

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

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

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

Un gain 4 : qui détermine la récompense

remportée par le joueur qui réussit l'objectif.

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

## GAIN D'UN SCÉNARIO

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

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

# DÉROULEMENT

## de la PARTIE

Une partie se déroule au tour par tour. Chaque tour est composé de 3 phases.

Lors d'une phase, les joueurs des deux ligues vont effectuer leurs actions les uns après les autres.

### OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est de remporter la grande Bataille entre les deux ligues qui aura lieu à la fin de la partie.

Les joueurs vont développer leur cité dans le but de fournir les unités militaires nécessaire à une victoire sur le champ de bataille. La grande Bataille se déclenche lorsque le 3<sup>e</sup> scénario est achevé.



### LANCEMENT DE LA PARTIE

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

## 1. PHASE DE DÉVELOPPEMENT

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

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

À 3 joueurs, les deux joueurs de la ligue de Délos commence, l'un après l'autre, puis au tour du joueur de la ligue du Péloponnèse.




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

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

Trois actions sont possibles :

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

## 1. DON *de* RESSOURCES

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

*Note* : il n'est pas possible d'offrir des ressources différentes lors d'un don, il vous faudra utiliser une 2<sup>e</sup> action.

## 2. CONSTRUIRE *un* BÂTIMENT

Le joueur peut utiliser ses ressources pour construire un bâtiment de son plateau joueur. Il n'y a pas d'ordre dans la construction des bâtiments.

Tous les bâtiments peuvent être construits indépendamment. Lors de la construction d'un bâtiment, le coût en ressources est mis à jour immédiatement sur le plateau joueur, et un jeton bâtiment est ajouté sur l'emplacement du bâtiment construit.

*Note* : l'action permet de construire un seul bâtiment à la fois. Un bâtiment ne peut être construit qu'une seule fois lors de la partie.





### 3. PRODUIRE DE L'ARMÉE

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

*Note* : l'action permet de produire un seul jeton à la fois. Le nombre total de jetons Hoplites, Cavalerie et Trières est limité, l'action est alors impossible quand les pioches sont épuisées.

JETON MILITAIRE	COÛT
Hoplites Niv. I	2 
Hoplites Niv. II	3 
Trières Niv. I	2 
Trières Niv. II	3 
Cavalerie Niv. I	2 
Cavalerie Niv. II	3 

#### BONUS LIÉ *au* PRESTIGE

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

*Note* : le bonus doit être appliqué immédiatement. Si le joueur n'a pas les ressources au moment du bonus, le gain du bonus est perdu.



## 2. PHASE DE DIPLOMATIE

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

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

Trois types de déplacement sont possibles :

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

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

### 1. DÉPLACEMENT *vers un* EMPIRE



Le joueur peut déplacer une Figure Influente vers une case Empire. Le déplacement se fait immédiatement et ne peut pas être contesté par les autres joueurs. Le joueur **ne peut envoyer qu'une seule Figure Influente de sa Cité vers le même Empire**. Il est possible d'envoyer plusieurs Figures Influentes vers des Empires différents.



Certains Empires sont **uniquement accessibles par mer**, dans ce cas, seules les Figures Influentes possédant cette capacité peuvent être déplacées vers ces Empires. Un icône Mer est affiché sur les Empires, et les cartes Figures Influentes possédant cette capacité.

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

*Note* : deux Cités adverses peuvent se rendre sur le même Empire, dans ce cas les chances de négociations diminueront lors de la phase de Résolution.

Pour 3 et 4 joueurs :

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

## 2. DÉPLACEMENT vers un TERRITOIRE



Le joueur peut déplacer une Figure Influente vers une case Territoire. Le déplacement se fait immédiatement et ne peut pas être contesté par les autres joueurs. Le joueur peut envoyer plusieurs Figures Influentes vers le même Territoire ou vers des Territoires différents.



Certains Territoires ne sont uniquement accessibles que par mer, dans ce cas, seules les Figures Influentes possédant cette capacité peuvent être déplacées vers ces Territoires. Un icône Mer est affiché sur les Territoires, et les cartes Figures Influentes possédant cette capacité.

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

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

### Territoire contrôlé par une Troupe

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

## 3. DÉPLACEMENT vers une CITÉ GRECQUE



Le joueur peut déplacer une Figure Influente vers une Cité grecque non jouée. Le déplacement se fait immédiatement et ne peut pas être contesté par les autres joueurs. Le joueur ne peut envoyer qu'une seule Figure Influente de sa Cité vers la même Cité grecque. Il est possible d'envoyer plusieurs Figures Influentes vers des Cités Grecques différentes.

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

*Note* : plusieurs Figures Influentes de Cités adverses peuvent se rendre sur la même Cité Grecque, dans ce cas un conflit aura lieu lors de la phase de Résolution.

### 3. PHASE DE RÉOLUTION

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

Quatre actions sont à réaliser dans l'ordre suivant :

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

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



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

EMPIRE	1 FI	2 FI
Perse	7 ou +	9 ou +
Phénicie	5 ou +	7 ou +
Egypte	5 ou +	7 ou +
Carthage	5 ou +	7 ou +
Syracuse	7 ou +	9 ou +
Macédoine	5 ou +	7 ou +

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

*Note* : chaque Empire possède un chiffre spécifique à atteindre pour réussir la négociation.

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

dé sont réduites de 2 pour chaque joueur.

*Note* : certaines Figures Influentes possèdent des capacités permettant d'augmenter les chances de réussite, dans ce cas il faut l'additionner aux chances précédentes.

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

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

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



### CONFLITS AVEC LES AUTRES FIGURES INFLUENTES

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

Chaque ligue lance son dé, la ligue qui obtient le meilleur score reste pour collecter les ressources. La/les Figures Influentes de l'autre ligue retournent immédiatement dans leur cité.

Les points d'attaque des Figures Influentes rentre en compte lors de la résolution du conflit. Pour connaître l'avantage d'une ligue lors d'un conflit, il est nécessaire d'additionner les points d'attaque des Figures Influentes présentes sur le Territoire au résultat du lancé. Si une ligue possède un avantage d'attaque, la différence de points d'attaque est ajoutée au résultat de son lancé de dé, afin d'augmenter ses chances de victoire.

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

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

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

## CONFLIT AVEC LES BRIGANDS

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

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

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

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

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

*Note* : si les Figures Influentes appartiennent à plusieurs cités d'une même ligue, 1 seul lancé est effectué.

## COLLECTE DEPUIS LES TERRITOIRES

À la suite des résolutions, le joueur qui remporte le ou les conflits collecte l'impôt indiqué sur la case du Territoire assujéti. Un jeton de la Cité est placé sur le Territoire pour symboliser l'appartenance du Territoire. Cet impôt n'est collecté que lors de la prise du Territoire.


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

Un Territoire assujéti peut être repris par un adversaire. Si ce Territoire n'est pas «protégé» par une Figure Influyente adverse, le joueur s'empar de celui-ci et y place son jeton Cité, le précédent propriétaire reprend son jeton Cité sur son plateau joueur.




### 3. RÉSOLUTION de l'INTÉGRATION des CITÉS GRECQUES



Le joueur possédant la Figure Influente lance son dé pour déterminer si la Cité grecque non jouée consent à sa demande. Si le résultat du lancé est égal ou supérieur au nombre demandé par la Cité grecque, le joueur reçoit 1 Cuivre  immédiatement, mais le jeton militaire est placé sur l'emplacement ligue avec un jeton de la Cité intégrée dessus. Autrement, il ne reçoit rien.

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

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

CITÉ		GAINS
Athènes	7 ou +	1 Cuivre + 1 jeton Hoplites Niv. I
Sparte	7 ou +	1 Cuivre + 1 jeton Hoplites Niv. I
Corinthe	7 ou +	1 Cuivre + 1 jeton Trière Niv. I
Delphes	7 ou +	1 Cuivre + 1 jeton Cavalerie Niv. I
Elis	7 ou +	1 Cuivre + 1 jeton Trière Niv. I
Larissa	7 ou +	1 Cuivre + 1 jeton Cavalerie Niv. I




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

*Note* : certaines Figures Influentes possèdent des capacités permettant d'augmenter les chances de réussite, dans ce cas il faut l'additionner aux chances précédentes.

Si plusieurs Cités grecques sont visités, respecter l'ordre de résolution suivant : Elis, Delphes, Larissa, Corinthe, Sparte, Athènes.

Un joueur adverse peut venir reprendre l'allégeance d'une Cité grecque, si celui-ci réussit le lancé de dé, le jeton militaire est déplacé sur l'emplacement de l'autre ligue.

### 4. COLLECTE des RESSOURCES des CITÉS

La phase de résolution se termine par l'ajout des ressources du tour. Tous les joueurs reçoivent 1 Blé , 1 Bois  et 1 Cuivre . Les joueurs ayant construit des bâtiments Civils reçoivent leur gain du tour.

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

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

# LA GRANDE BATAILLE

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

Lors du déclenchement de la grande Bataille, chaque ligue devra placer 3 Figures Influentes qui pourront intervenir lors de l'affrontement.

## Anatomie du Champ de Bataille

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



## 1. REGROUPEMENT DES JETONS ARMÉE

Les joueurs des 2 ligues récupèrent les tuiles armée accumulées durant la partie.

- Récupérez les jetons Militaire placé dans votre réserve.
- Récupérez les jetons Militaire de chaque Cité grecque alliée depuis l'emplacement de votre ligue.

## 2. PLACEMENT DES JETONS ARMÉE

Retournez votre plateau Champ de Bataille, côté Affrontement. Les joueurs des 2 ligues placent face cachée leur jetons Militaire sur le plateau sur les emplacements du même type.



Emplacement pour un jeton  
Hoplite Niv. I ou II



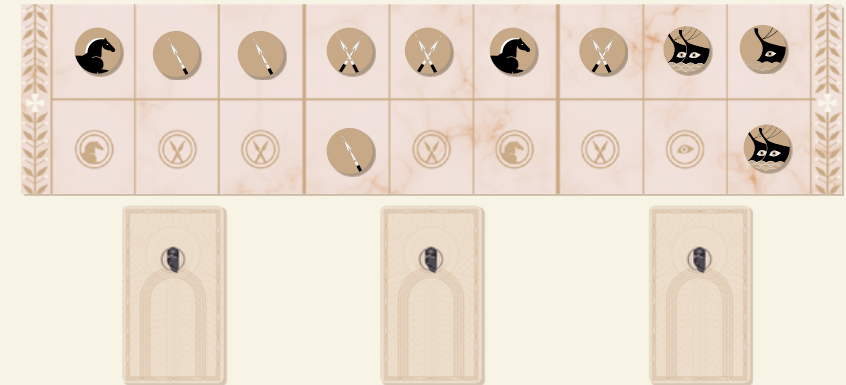
Emplacement pour un jeton  
Trières Niv. I ou II



Emplacement pour un jeton  
Cavalerie Niv. I ou II

## 3. PLACEMENT DES FIGURES INFLUENTES

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



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

## 4. RÉOLUTION

### DE LA GRANDE BATAILLE

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

#### Gain d'un Front

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

- Les jetons Militaire des deux lignes de la première colonne des deux joueurs sont révélées, la ligue avec le plus de puissance cumulée remporte l'affrontement.
- Après la révélation d'une colonne, chaque ligue peut déterminer dans un temps raisonnable (moins d'une minute), d'engager sa carte Figure Influente au combat. La puissance de la carte s'ajoute à celle de la colonne, ce qui peut permettre son gain.



- Lorsqu'une ligue engage sa Figure Influente, la ligue adverse peut déterminer dans un temps raisonnable (moins d'une minute) d'engager également sa carte Figure Influente sur la même colonne.

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

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

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

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

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



## FIN de PARTIE

La ligue qui remporte une majorité de fronts remporte la victoire.

En cas d'égalité de front remporté, la ligue qui a remporté le front maritime est désignée vainqueur. Si aucune ligue n'a eu la victoire maritime, c'est le joueur avec le plus de Prestige qui remporte la victoire.

Si le Prestige des deux ligues est identique, c'est le joueur avec le plus de Cuivre qui remporte la victoire.

# GLOSSAIRE

## LIGUE

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

## CITÉ

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

## CITÉ NEUTRE

Les Cités Neutres sont les Cités non-jouées et qui peuvent être soumises à une ligue durant une partie.

## TERRITOIRE

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

## BRIGANDS



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

## PRESTIGE



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

## EMPIRE

Il y a 6 cases Empires sur la carte, placés sur la bordure : Perse, Phénicie, Égypte, Carthage, Syracuse et Macédoine.



Blé



Mer



Hoplites Niv. I



Trières Niv. II



Bois



Gain Hoplites Niv. I



Hoplites Niv. II



Cavalerie Niv. I



Cuivre



Gain Trière Niv. I



Trières Niv. I



Cavalerie Niv. II

# MODE SOLO

## MISE *en* PLACE

### I. CARTE DE LA GRÈCE & CHAMP DE BATAILLE

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

### II. CHOIX DU SCÉNARIO SOLO

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

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

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

### III. SÉLECTION DES CITÉS ET LIGUES

Le joueur choisit la Cité et la ligue qu'il souhaite jouer durant la partie.

*Note* : le choix de la Cité peut être imposé, dans ce cas, cela est indiqué sur la carte scénario.

Récupérez le plateau Cité du joueur, ainsi que 3 cubes Ressources (Blé, Bois et Cuivre), 1 dé 12 faces, les 5 jetons Cité et les 3 jetons Figures Influentes.

### IV. SÉLECTION DE L'ADMINISTRATEUR

Choisissez 1 carte Administrateur parmi les 6 cartes disponibles, et placez-la sur votre plateau joueur.

*Note* : l'Administrateur sera utilisé pour l'ensemble de la partie et ne pourra pas être changé.

### V. SÉLECTION DE LA FIGURE INFLUENTE DE DÉPART

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

Si le Scénario prévoit d'autres Cités en jeu, récupérez les cartes Figures Influentes indiquées sur la carte Scénario pour chaque Cités grecques ennemies, et placez-les à côté de la carte de la Grèce face cachée. Récupérez les jetons Figures Influentes des Cités grecques ennemies, et placez-les sur les cases Cités

grecques correspondantes depuis la carte.

### VI. PLACEMENT DES JETONS RESSOURCES ET PRESTIGE

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

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

Pour symboliser l'appartenance de la Cité à une Ligue, placez un jeton Cité sur la zone ligue auquel vous souhaitez appartenir. Placez également les jetons Ressources de la ligue, chaque ligue commence avec 0 ressources de Blé, Bois et Cuivre.

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

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

Mélangez et placez les tuiles militaires faces cachées en 6 paquets distincts, en fonction du type d'unité et du niveau.

Mélangez et piochez autant de cartes Augure que de tours indiqué sur la carte Scénario. Puis formez un paquet de cartes Augures face cachée, elles permettront au joueur de compter les tours durant la partie.

### VII. PLACEMENT DES JETONS MILITAIRE

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

Le nombre d'unités et leur placement sont spécifique à chaque scénario, et son indiqué dans ce livret p.35.

Récupérez et placez les jetons militaire sur le plateau Champ de Bataille adverse.

*Note* : le joueur commence de son côté avec le plateau face réserve militaire.

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





### III. PHASE DE RÉOLUTION

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

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

- Résolution des négociations avec les Empires
- Résolution des conflits et Collecte depuis les Territoires
- Collecte des ressources des Cités

### DÉCLENCHEMENT DE LA GRANDE BATAILLE

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

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

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

Le déroulement est identique au mode multijoueur :

- Regroupement des jetons Militaire
- Placement des jetons Militaire
- Placement des Figures Influentes
- Résolution de la grande bataille

### FIN DE PARTIE

Le joueur remporte la victoire s'il gagne une majorité de fronts lors de la grande bataille. En cas d'égalité de front remporté, le joueur perd la partie.

---

