

Sphactérie, 425 av. J.-C.

« Cet événement fut pour les Grecs le plus surprenant de toute la guerre. Nul n'imaginait que la faim ou quelque nécessité que ce fût pût contraindre les Lacédémoniens à mettre bas les armes ; on croyait que jamais ils ne les rendraient et que de toutes façons ils mourraient en combattant. »
Thucydide, Histoire de la guerre du Péloponnèse, Livre IV.40

Un jeu de Frédéric Bey

Sphactérie est un jeu d'histoire stratégique pour deux joueurs retraçant les batailles terrestres et navales pour le contrôle de Pylos et de l'îlot de Sphactérie, au cours de la guerre du Péloponnèse.

Les errata ou précisions par rapport au VV n°95 sont notés en **rouge**.

0. Généralités

0.1 Dés

Le jeu nécessite l'utilisation de 2 dés à six faces (noté d6) et d'un bol.

0.2 Carte

La carte est divisée en zones (repérées par des lettres A à V), afin de réguler le placement et les mouvements des pions. On distingue les zones terrestres (terrain clair, terrain difficile et plage), des zones maritimes (mer et détroit). Quatre « bases arrières » servent à déployer les renforts : BTA (Base Terrestre Athénienne, qui débouche en zones O et P), BMA (Base Maritime Athénienne, qui débouche en zone A), BTS (Base Terrestre Spartiate, qui débouche en zone N), BMS (Base Maritime Spartiate, qui débouche en zone B).

0.3 Echelle de jeu

Un point de force (PF) représente, selon les types d'unités, 1 trière, 25 hoplites, 50 peltastes ou 100 archers.

1. Unités de combats, chefs et stratagèmes

Le camp d'appartenance des chefs et unités de combat est indiqué par la couleur de fond du pion (bleu pour Athènes, jaune pour Sparte). Des bandes verticales de couleur permettent de distinguer les alliés ou supplétifs de chacun des deux camps (Messéniens pour Athènes et hilotes pour Sparte). Les * sur les pions (unités et chefs) indiquent qu'elles bénéficient d'un bonus.

1.1 Unités de combat

Les unités de combats sont représentées par des pions à double face (voir Légende).

- le recto des unités affiche les valeurs de l'unité lorsque qu'elle est à pleine force, le verso, les valeurs réduites de cette même l'unité lorsqu'elle est **affaiblie**.

- chaque unité possède un Type (T pour Trières, H pour Hoplites, P pour Peltastes ou A pour Archers), un n° d'identification et des Points de Force (PF) représentant leur effectif (voir **0.3**). Certaines unités possèdent un bonus matérialisé par une (*).

- les unités terrestres (H, P et A) ont toutes une capacité de mouvement de 3 points de mouvements (PM). Les unités navales (T) ont une capacité de mouvement illimitée. Ces capacités de mouvement ne sont pas inscrites sur les pions.

1.2 Chefs

Les chefs sont représentés par des pions à simple face (voir Légende). Certains chefs possèdent un bonus matérialisé par une (*).

Les chefs ont une capacité de mouvement de 4 PM dans les zones terrestres et illimitée dans les zones maritimes (voir **3.1**). Elle n'est pas inscrite sur les pions.

Si à un instant quelconque du jeu un chef se retrouve seul dans une zone occupée par des unités ennemies, il est éliminé (capture).

1.3 Stratagèmes

Les stratagèmes sont des pions à double face portant le titre d'un événement ou d'un avantage spécifique ainsi qu'un n° d'identification (voir **6**).

1.4 Marqueurs

Ils servent à repérer le tour, le nombre de points d'actions et le niveau d'approvisionnement de chaque camp sur le compteur prévu à cet effet.

2. Séquence de jeu

Une partie se déroule en 7 tours de jeu.

Chaque tour de jeu se décompose de la façon suivante :

A – Sélection des Stratagèmes

Tous les stratagèmes disponibles sont placés dans un bol. Chacun des joueurs en tire 2 au sort et les garde secret. Les stratagèmes dont le numéro d'identification est noté en rouge sont retirés du jeu après avoir été utilisés, les autres sont remis dans le bol lorsqu'ils sont joués.

Note : Le stratagème « Départ de Brasidas (10) » au recto et « Tempête en mer (20) » au verso n'est retiré du jeu que si la face « Départ de Brasidas (10) » a été utilisée. L'utilisation de la face « Tempête en mer (20) » n'implique pas que le pion stratagème soit ensuite retiré du jeu.

B – Points d'actions (PA)

Les deux joueurs lancent 2d6. Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé obtient l'initiative. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de PF d'unités navales sur la carte obtient l'initiative. En cas de nouvelle égalité le joueur spartiate obtient l'initiative.

Par ailleurs, chaque joueur obtient autant de PA que le total des 2d6, divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur. Les marqueurs « Actions Sparte » et « Actions Athènes » sont placés sur le compteur pour indiquer le nombre de PA disponibles de chaque camp. *Exemple* : Sparte obtient 8 et Athènes 5. Sparte obtient l'initiative et 4 PA. Athènes obtient 3 PA.

C – Phase d'activation

Les renforts des deux camps, dont l'arrivée est prévue pour le tour en cours (renforts historiques) ou provoquée par l'utilisation d'un stratagème (renforts optionnels), sont déployés sur la carte (voir 7.1 et 7.2).

Le joueur qui a remporté l'initiative effectue en premier une **phase d'actions**, en tant que **joueur actif** (l'autre joueur est alors le **joueur passif**).

Au cours d'une **phase d'actions** le joueur actif réalise des actions dans l'ordre suivant :

- 1/ il doit annoncer le nombre total de PA (1 au minimum, tous ses PA encore disponibles au maximum) qu'il va dépenser au cours de la phase d'actions. Il déduira ensuite les PA au fur et à mesure de leur dépense, en déplaçant le marqueur Actions de son camp sur le compteur ;
- 2/ il peut activer des zones de la carte occupées par les unités de son camp et déplacer (voir 3.) tout ou partie des unités et chefs situés dans cette zone. Le coût est de 1 PA par zone activée si elle contient un chef et de 2 PA si elle ne contient pas de chef ;
- 3/ il doit effectuer des attaques (voir 4.) dans les zones où se trouvent des unités des deux camps (coût 1 PA pour la totalité des attaques).

Le joueur actif et le joueur passif peuvent jouer des stratagèmes à tout moment, dans la limite d'un stratagème chacun par phase d'actions. *Remarque* : les stratagèmes de renforts utilisés avant la première phase d'actions n'entrent pas dans cette limite.

Le joueur passif devient ensuite joueur actif et effectue à son tour une phase d'actions.

Quand l'un des deux joueurs n'a plus de PA, il doit passer et laisser son adversaire effectuer éventuellement une nouvelle phase d'action. *Note* : un joueur ne peut pas passer volontairement, il doit simplement le faire lorsqu'il n'a plus de PA.

Lorsque les deux joueurs ont dépensés tous leurs PA, la phase d'activation est terminée.

Note : À cet instant, il ne doit y avoir aucune zone dans laquelle se trouverait des unités des deux camps car tous les combats doivent obligatoirement avoir été résolus.

D – Phase d'ajustements

Le joueur qui a l'initiative effectue ses ajustements en premier :

- il ne peut conserver au maximum qu'un seul stratagème et il doit remettre dans le bol tous les stratagèmes en surnombre ;
- il peut retourner autant d'unités affaiblies sur leur force normale qu'il possède de chef disposant d'un bonus présent sur la carte ;
- il doit déplacer d'une case vers le 0 le marqueur ravitaillement de son camp si ses unités ne sont pas ravitaillées (voir 5.)

Le second joueur effectue ensuite ses ajustements.

Les conditions de victoires sont vérifiées (voir 8.).

Le marqueur tour est avancé d'une case.

3. Mouvements et empilements

Le mouvement est possible d'une zone vers une zone adjacente au coût de 1 PM. Dès qu'une unité entre dans une zone occupée par au moins une unité ennemie, elle est obligée d'arrêter son mouvement dans cette zone.

3.1 Limites au mouvement

- les unités terrestres ne peuvent pas pénétrer dans une zone de mer ou de détroit ;
- les unités navales ne peuvent pas pénétrer dans une zone de terrain clair ou difficile ;
- seule la zone de plage est accessible aux unités terrestres et navales ;
- les chefs peuvent se déplacer dans les zones terrestres comme des unités terrestres (seuls ou accompagnés d'unités de combat) et dans les zones maritimes comme des unités de navales (à condition d'être accompagné du départ à la fin du mouvement d'au moins une unité de type T).

3.2 Limites d'empilement

L'empilement est vérifié à la fin des mouvements.

Il n'y a aucune limite d'empilement dans les 4 cases « Bases arrières ».

Dans les zones terrestres (y compris la Plage, zone V), la limite d'empilement est de 4 unités de chaque camp – quelle que soit leur type - par zone.

Dans les zones maritimes l'empilement est illimité, à l'exception des deux zones de détroit (zones I et J), pour lesquelles le chiffre figurant sur la carte indique le nombre maximum de PF de Trières que chaque joueur peut déployer dans la zone. *Exemple* : dans la zone de détroit J - marquée « 20 » -, le joueur spartiate peut faire entrer 20 PF de Trières et le joueur athénien 20 PF également. La limite d'empilement est donc de 20 F par joueur et de 40 PF au total.

Note de conception : cette limite correspond au nombre de trières que chaque flotte pouvait aligner en formation de combat dans ces espaces étroits.

3.3 Transport naval

Les unités terrestres et les chefs peuvent être convoyés par mer d'une zone terrestre à une autre zone terrestre. *Précision* : Pour un chef, un transport naval est assimilé à un mouvement terrestre limité à 4 PM.

Pour cela il suffit que dans chaque zone de mer ou de détroit traversée se trouve au moins une unité Trières amies (et aucune unité de Trières ennemies). Le mouvement est alors effectué comme si les zones maritimes traversées étaient des zones de terrain clair et au même coût (1 PM par zone) et dans la limite d'une unité terrestre transportée par PF de Trière dans la zone maritime (les chefs n'entrent pas dans cette limite et sont transportés « gratuitement »). Les reculs après combat d'unités de terrestres et de chefs peuvent s'effectuer par transport naval en suivant ces mêmes règles. Une unité terrestre ne peut pas s'arrêter dans une zone maritime, même si elle occupée par des unités navales amies.

4. Combats

4.1 Principes généraux des combats

Un combat doit avoir lieu dès que des unités de combat des deux camps se trouvent dans la même zone.

Le joueur qui dépense le PA (joueur actif) pour déclencher les combats de la phase d'actions en cours est désigné comme étant l'attaquant. Si le joueur actif ne dispose plus de PA pour engager les combats obligatoires, toutes ses unités retournent affaiblie dans leur zone de départ. *Remarque* : il est donc très important de veiller à conserver ce PA en stock avant d'entrer dans une zone occupée par des unités ennemies.

Un combat ne peut avoir lieu qu'entre unités terrestres des deux camps ou entre unités navales des deux camps. Une unité terrestre ne peut jamais attaquer une unité navale et vice-versa.

Exception : une unité de Trière qui se trouve sur une plage est considérée comme une unité terrestre de type P et de valeur 1 PF (quelque soit sa valeur en PF normale). Elle peut alors être attaquée par une unité terrestre. *Note de conception* : les grecs mettaient leurs trières à l'abri des tempêtes sur les plages mais au risque de les faire détruire ou capturer par une attaque terrestre ennemie. Dans le jeu cette pratique peut être utile pour éviter l'effet des stratagèmes « Tempête en mer ».

4.2 Tables des combats

Pour résoudre un combat, le joueur attaquant suit la procédure suivante :

Il calcule le rapport de forces en l'arrondissant toujours en faveur du défenseur. Joueur actif et passif peuvent jouer un stratagème. Le joueur attaquant lance ensuite 1d6, y ajoute ou soustrait les modificateurs – qui sont tous cumulatifs - et consulte le résultat. Les résultats sont notés de la façon suivante : résultat de l'attaquant / résultat du défenseur

Le vainqueur de la bataille est indiqué en **gras**. Les unités de combat et les chefs non éliminés du vaincu doivent quitter la zone vers une zone adjacente libre d'unités de combat ennemies. Le perdant peut quitter la zone via un transport naval (voir **3.3**). S'il n'y a pas de zones libres d'unités ennemies de libre, les unités qui reculent sont alors éliminées.

- E = Toutes les unités de combat de la force sont éliminées.
- A = Toutes les unités de combat de la force sont affaiblies, les unités déjà affaiblies sont éliminées.
- Affaiblir 1/4, 1/2 ou 3/4 de ses unités (en nombre d'unités, pas en nombre de PF). On arrondit toujours le nombre d'unités à affaiblir en sa faveur avec un minimum d'une unité affaiblie quoi qu'il arrive. *Exemple* : Un joueur qui dispose de 3 unités et qui doit appliquer le résultat 1/2 obtient le chiffre théorique de 1,5 arrondi en sa faveur à 1. Un joueur qui dispose de 2 unités de combat et qui doit appliquer le résultat 1/4 obtient le chiffre théorique de 0,5 ramené au minimum de 1 unité à affaiblir.
- R = Rien : pas de pertes.

Les chefs d'un camp qui subit un résultat E sont aussi éliminés.

	Rapport de Forces						
1d6	1/3 et -	1/2	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1 et +
-1 et -	E - R	A - R	3/4 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R
0	E - R	3/4 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/4 - 1/4
1	A - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4
2	A - R	1/2 - R	1/2 - R	1/4 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/2
3	3/4 - R	1/2 - R	1/4 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/2
4	1/2 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/2	R - 3/4
5	1/2 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/4	R - 1/2	R - 1/2	R - A
6	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/4	R - 1/2	R - 1/2	R - 3/4	R - A
7	1/4 - 1/4	R - 1/4	R / 1/2	R - 1/2	R - 1/2	R - 3/4	R / E
8 et +	R - 1/2	R - 1/2	R / 1/2	R - 1/2	R - 3/4	R - A	R / E

Modificateurs au dé :

- a) + nombre de chefs de l'attaquant avec un bonus – nombre de chefs du défenseur avec un bonus
- b) + 1 si l'attaquant dispose d'au moins une unité de type H avec un bonus et que le défenseur ne dispose pas d'unité de type H avec un bonus
- c) -1 si le défenseur dispose d'au moins une unité de type A
- d) +1 si l'attaquant dispose de trois types d'unités différentes
- e) -2 si le défenseur est uniquement composé d'unités type H disposant d'un bonus
- f) + le nombre d'unités de l'attaquant de type T avec un bonus – moins le nombre d'unités du défenseur de type T avec un bonus
- g) -1 si le combat a lieu dans la zone de Plage

Modificateurs de colonne :

- a) décaler de deux colonnes à droite si l'attaquant dispose d'au moins une unité de type H et que le défenseur n'en dispose pas
- b) décaler d'une colonne à gauche si l'attaquant ne dispose pas d'unité de type H et que le défenseur en dispose d'au moins une
- c) décaler d'une colonne à droite si la moitié ou plus des unités du défenseur sont des unités H messéniennes ou hilotes (en nombre de pions pas en PF), décaler d'une colonne à gauche si la moitié ou plus des unités de l'attaquant sont des unités H messéniennes ou hilotes (en nombre de pions pas en PF). *Note* : ces décalages s'annulent si la moitié ou plus des unités de l'attaquant et du défenseur sont des unités H messéniennes ou hilotes
- d) décaler le résultat de 2 colonnes à gauche si l'attaquant est entré dans la zone de la bataille en traversant une fortification
- e) décaler d'une colonne à gauche si l'attaquant est entré dans la zone du combat en utilisant un transport naval dans une zone maritime adjacente à celle-ci.
- f) décaler d'une colonne à gauche si le combat a lieu dans une zone de terrain difficile.

Précision : une attaque de Pylos depuis la zone O est donc résolue avec un décalage de 3 colonnes vers la gauche, la zone étant en terrain difficile (f) et attaquée en franchissant une fortification (d). Une attaque via un transport naval depuis la zone I le serait avec 4 colonnes à gauche, à cause du décalage supplémentaire lié au transport naval (e).

Modificateurs liés aux stratagèmes : voir 6.

5. Ravitaillement

Le ravitaillement ne concerne que les unités terrestres athéniennes déployée en zone P (Pylos) ou les unités terrestres spartiates situées en zones Q, R, S et T (Sphactérie). *Précision* : le fait que des unités athéniennes occupent une plusieurs des 4 zones de Sphactérie n'a pas d'impact sur le ravitaillement des unités Spartiates qui seraient situées dans zones restantes de l'îlot.

Le ravitaillement est suivi grâce aux marqueurs « Appro. ». Ces marqueurs peuvent être déplacés entre les cases 0 à 3 du compteur. Au départ de la partie, ils sont placés sur la case 3.

La vérification du ravitaillement n'a lieu que dans les cas suivant :

5.1 Ravitaillement de Pylos

Si lors de la Phase d'ajustement athénienne les zones maritimes I et H sont occupées uniquement par des unités navales spartiates, le marqueur Appro. (Approvisionnement) athénien est déplacé d'une case vers 0, sinon et s'il n'est pas déjà sur la case 3, il est déplacé d'une case vers la droite.

5.2 Ravitaillement de Sphactérie

Si lors de la Phase d'ajustement spartiate les zones maritimes I et J sont occupées uniquement par des unités navales athéniennes, le marqueur Appro. (Approvisionnement) spartiate est déplacé d'une case vers 0, sinon et s'il n'est pas déjà déplacé, il est déplacé d'une case vers la droite.

Lors de la Phase d'ajustement spartiate, avant la vérification du ravitaillement et l'application de ses effets, le joueur spartiate peut tenter d'utiliser ses unités terrestres de Hilotes pour ravitailler l'île de Sphactérie. Pour cela, il peut lancer un d6 pour chaque unité de hilotes situées en en zone U ou en zone V. Si le résultat est pair, le marqueur de ravitaillement est augmenté de 1. Si le résultat est impair, l'unité de Hilote est retournée sur sa face affaiblie (elle est éliminée, si elle est déjà affaiblie).

5.3 Capitulation

Si le marqueur de ravitaillement athénien atteint 0, les unités terrestres athéniennes situés en zone P sont éliminées. Si le marqueur de ravitaillement spartiate atteint 0, les unités spartiates situées dans les zones Q, R, S et T sont éliminées. *Note* : cette élimination correspondant à leur reddition historique.

Une capitulation a des effets spécifiques sur les conditions de points de victoire (voir 8.).

Si en cours de partie toutes les unités d'Athènes quittent ou sont chassés (suite à un combat) de Pylos ou - de même - si toutes les unités de Sparte quittent ou sont chassés (suite à un combat) de Sphactérie, la vérification du ravitaillement est suspendue (sans capitulation). Elle peut reprendre, avec marqueurs d'Appro. A 3, dès que les conditions listées en 5.1 ou 5.2 sont à nouveaux en place.

6. Stratagèmes

Chaque joueur peut utiliser un stratagème dès lors qu'il est inscrit sur le fond de couleur de son camp (bleu ou jaune) ou sur un fond de couleur neutre (gris). Un joueur peut donc, selon les cas, choisir entre les deux faces d'un pion stratagème ou ne pouvoir en utiliser qu'un seul. Il ne peut jamais utiliser un stratagème inscrit sur le fond de couleur de son adversaire.

Si les deux joueurs jouent deux stratagèmes en même temps, leurs effets peuvent parfois s'annuler ou se cumuler.

#1 *Periplous* : Tactique d'enveloppement athénienne permettant d'éperonner les ennemis sur le flanc ou l'arrière. Ce stratagème procure un décalage sur la Table des combats de 2 colonnes vers la droite s'il est joué par l'attaquant ou 2 colonnes vers la gauche, s'il est joué par le défenseur. Ce stratagème ne peut pas être joué lors d'un combat dans les zones maritimes H, I et J qui sont trop étroites pour cette tactique.

#2 *Kuklos* : Formation en cercle défensif utilisé par les flottes en infériorité numérique. Ce stratagème procure un décalage de 1 colonne vers la gauche au défenseur lors d'un combat entre trières, dans n'importe quelle zone maritime. Il ne peut pas être joué par l'attaquant.

#3 *Diekplous* : Attaque en colonne pour percer la ligne ennemie. Ce stratagème procure un décalage de 1 colonne vers la droite, s'il est joué par l'attaquant lors d'un combat entre trières, dans n'importe quelle zone maritime. Il ne peut pas être joué par le défenseur.

#4 *Epibates* : Infanterie de marine. Procure un +2 à l'attaquant ou un -1 au défenseur sur la Table des combats lors d'un combat entre trières, dans n'importe quelle zone maritime. Les deux joueurs peuvent utiliser ce stratagème en même temps, on prend alors la différence, soit +1 en faveur de l'attaquant.

#5 *Archers* : Ce stratagème, lorsqu'il est joué, permet d'interdire l'entrée dans une zone où se trouve au moins une unité d'archer (A) à toute unité terrestre ou chef adverse pendant la phase d'action en cours. Placer le stratagème dans la zone pour la repérer.

#6 *Peltastes* : Ce stratagème, lorsqu'il est joué pendant un combat entre unités terrestres incluant au moins une unité attaquante de peltastes (P), annule le modificateur au dé « e » et les modificateurs de colonne « a » et « f » de la Table des combats. Il ne peut pas être joué par le défenseur.

#7 *Spartiates !* : Ce stratagème, lorsqu'il est joué pendant un combat entre unités terrestres incluant au moins une unité de hoplites spartiates procure au joueur spartiate un décalage supplémentaire d'une colonne en sa faveur sur la Table des combats (vers la gauche s'il est défenseur, vers la droite s'il est attaquant).

#8 *Attaque combinée* : Ce stratagème, lorsqu'il est joué pendant un combat, permet d'ajouter la moitié (arrondie à l'entier supérieure) de PF d'unités de combat amies situées dans une zone adjacente au combat lors du calcul du rapport de force. Ces unités ne sont pas déplacées, elles demeurent dans leur zone.

Lors d'un combat terrestre, la zone adjacente sélectionnée pour l'attaque combinée doit aussi être une zone terrestre et les PF ajoutés provenir d'unités terrestres. Il en est de même avec une zone maritime et des unités navales pour un combat naval.

Ce stratagème peut être joué par l'attaquant ou le défenseur.

#9 *Chef blessé* : Ce stratagème, lorsqu'il est joué pendant d'un combat terrestre ou naval, permet d'annuler les bonus des chefs ennemis pour le calcul du modificateur au dé « a » sur la Table des combats.

#10 *Départ de Brasidas* : Lorsque ce stratagème est joué, le pion Brasidas est immédiatement retiré du jeu. Ce stratagème ne peut être joué qu'en Phase d'ajustements. Il est ensuite retiré du jeu.

#11 *Nicias vs. Cléon* : Lorsque ce stratagème est joué, Cléon rappelé à Athènes par les manigances de son rival Nicias, est retiré du jeu et remplacé par le pion Sophoclès. Ce stratagème ne peut être joué qu'en Phase d'ajustements. Il est ensuite retiré du jeu.

#12 *Renforts retardés* : Ce stratagème peut être joué en Phase d'activation, avant la première phase d'action de chaque tour, pour retarder d'un tour un renfort historique ou pour annuler un renfort optionnel lié à l'utilisation lors de la même Phase d'un des stratagèmes #13 ou #14 par l'ennemi.

#13 *Renforts optionnels 1* : Ce stratagème peut être joué en Phase d'activation, avant la première phase d'action d'un tour donné, pour faire entrer en jeu les RO1 de son camp (voir 7.).

#14 *Renforts optionnels 2* : Ce stratagème peut être joué en Phase d'activation, avant la première phase d'action d'un tour donné pour faire entrer en jeu les RO2 de son camp (voir 7.)

#15 *Recup. x1 (Récupération)* : Ce stratagème peut être joué lors de la Phase d'ajustement pour retourner une unité affaiblie de son camp sur sa face « pleine force ».

#16 *Recup. x2 (Récupération)* : Ce stratagème peut être joué lors de la Phase d'ajustement pour retourner deux unités affaiblies de son camp sur leurs faces « pleine force ».

#17 *Ravitaillement* : Ce stratagème peut être joué lors de la Phase d'ajustement pour supprimer la vérification du ravitaillement des unités de son camp et ses effets (le marqueur Appro. de son camp reste sur la case où il se trouvait).

#18 *Ravitaillement hilote* : Ce stratagème peut être joué par le joueur spartiate lors de la Phase d'ajustement pour supprimer la vérification du ravitaillement des unités spartiates (le marqueur Appro. spartiate reste sur la case où il se trouvait)

#19 *Trêve* : Ce stratagème peut être joué par le joueur spartiate, lors de la Phase d'ajustement, avant la vérification du ravitaillement, pour supprimer la vérification du ravitaillement des unités spartiates et replacer automatiquement le marqueur Appro. spartiate sur la case 3.

#20 *Tempête en mer* : Ce stratagème peut être joué lors de la Phase d'ajustement. Chaque joueur doit lancer 1d6 pour chacune des unités navales qui se trouvent sur la carte dans une zone maritime : une unité de pleine force est retournée sur sa face affaiblie et une unité déjà affaiblie est éliminée, si le résultat est de 5 ou 6. *Cas particulier* : en zone H (Port), seul un 6 au dé provoque l'affaiblissement ou l'élimination.

Les unités navales déployées sur la plage (zone V) n'ont pas à effectuer ce test.

#21 *Incendie de Sphactérie* : Ce stratagème peut être joué lors de la Phase d'ajustement. Il est placé sur une des 4 zones Sphactérie pour indiquer que la végétation de l'îlot a été incendiée. Dès le début du tour suivant, les 4 zones de l'îlot (Q, R, S et T) sont automatiquement et toutes considérées comme des zones de terrain clair.

#22 *Désertion des Messéniens* : Ce stratagème peut être joué dans la Phase d'ajustement pour retirer définitivement du jeu une unité de Hoplites messéniens.

7. Déploiement initial

7.1 Athènes

Démosthénès, Hoplites athéniens H1, Hoplites messéniens H6, Archers A1 en P
Trières athéniennes T1 (affaiblies) en I

Renforts athéniens :

Tour 3 : Renforts historiques 1 (RH1) : Shophoclès, Eurymédon, Trières athéniennes T2, T3, T4, T5 et T6 en BMA, Hoplites athéniens H2, H3 et H4, Hoplites messéniens H7 en BTA

Tour 5 : Renforts historiques 2 (RH2) : Cléon, Trières athéniennes T7 et T8 en BMA, Hoplites athéniens H5, Archers A2, Peltastes P1 & P2 en BTA. Sophoclès et Eurymédon sont retirés du jeu.

Renforts optionnels 1 (RO1) : Peltastes P3 en BTA

7.2 Sparte

Epitadas, Styphon, Brasidas, Hoplites spartiates H1, H2 et H3, Hilotes H5, H6 et H7 dans la Base arrière terrestre spartiate en BTS

Renforts spartiates :

Tour 2 : Renforts historiques 1 (RH1) : Trasymédidas, Trières spartiates T1, T2, T3, T4, T5, T6 et T7 en BMS

Renforts optionnels 1 (RO1) : Hilotes H8 en BTS

Renforts optionnels 2 (RO2) : Hoplites spartiates H4 et Hilotes H9 en BTS

8. Victoire

8.1 Victoire totale

En cours de partie :

Si en cours de partie des unités d'un camp capitulent (voir 5.3), le camp adverse remporte immédiatement une victoire totale, à condition que cette capitulation provoque l'élimination d'au moins deux unités de combats et d'au moins une de type H. La partie est alors terminée.

En fin de partie :

Pour remporter une victoire totale en fin de partie, un joueur doit disposer à la fin du Tour 7 d'au moins une unité de type H dans les trois zones suivantes : P (Pylos), Q et T (Sphactérie). Pour les Athéniens, ces unités de type H peuvent être indifféremment athéniennes ou messéniennes, pour Sparte ces unités de type H doivent obligatoirement être spartiates (et pas hilotes).

8.2 Victoires marginale

Si aucune victoire totale ne peut être constatée, les deux camps sont départagés de la manière suivante, en décomptant des points de victoire (PV) :

- 5 PV pour l'occupation en fin de partie de chacune des zones P, Q et T par au moins une unité de type H (qui ne soit pas une unité de type H hilote pour le camp spartiate) ;
- 2 PV par unité navale ennemie éliminée ;
- 1 PV par unité terrestre ennemie éliminée ;
- 1 PV par chef ennemi tué au cours d'un combat ou capturé.

Précision : une unité ayant capitulé (voir 5.3) sans provoquer de victoire totale ou une unité éliminée par le stratagème n°22 est considérée comme éliminée pour le calcul des PV.

Les deux joueurs comparent leurs PV.

Si l'écart entre les deux camps est compris entre 0 et 3 PV (inclus), le résultat est un **nul**.

Si l'écart entre les deux camps est supérieur à 3 PV, le camp qui a le plus de PV remporte une **victoire tactique**. Si le nombre de PV du vainqueur est supérieur ou égale au double du nombre de PV du vaincu, il s'agit alors d'une **victoire stratégique**.

Remerciements à Patrick Receveur pour la relecture et les tests des règles. Merci à Pascal Dasilva pour sa capacité à dessiner avec autant de constance, de patience et de talent tout ce que je lui demande.

Site internet: www.fredbey.com

Forums officiels de discussion et de support :

En français sur www.lestafette.net et *en anglais* sur www.consiworld.com