

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# PERIKLES

## CREDITS

Game designed by Martin Wallace

Artwork by Peter Dennis

Graphic design by Solid Colour

German translation by Ferdinand Köther

French translation by Olivier Reix, Ludovic Gimet and Rémi Petermann

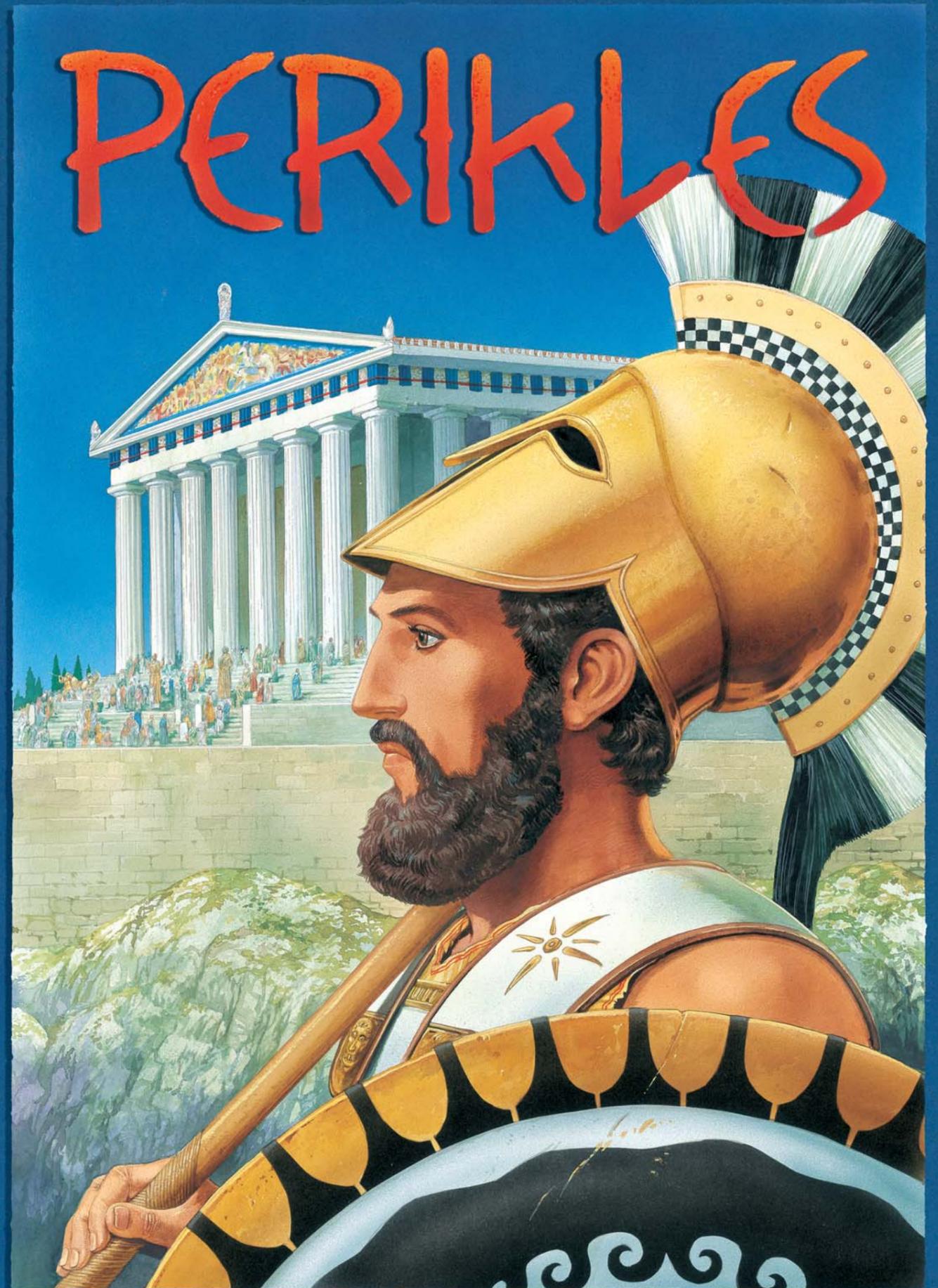
Thanks to Julia Bryan, James Hamilton and Dan Steel

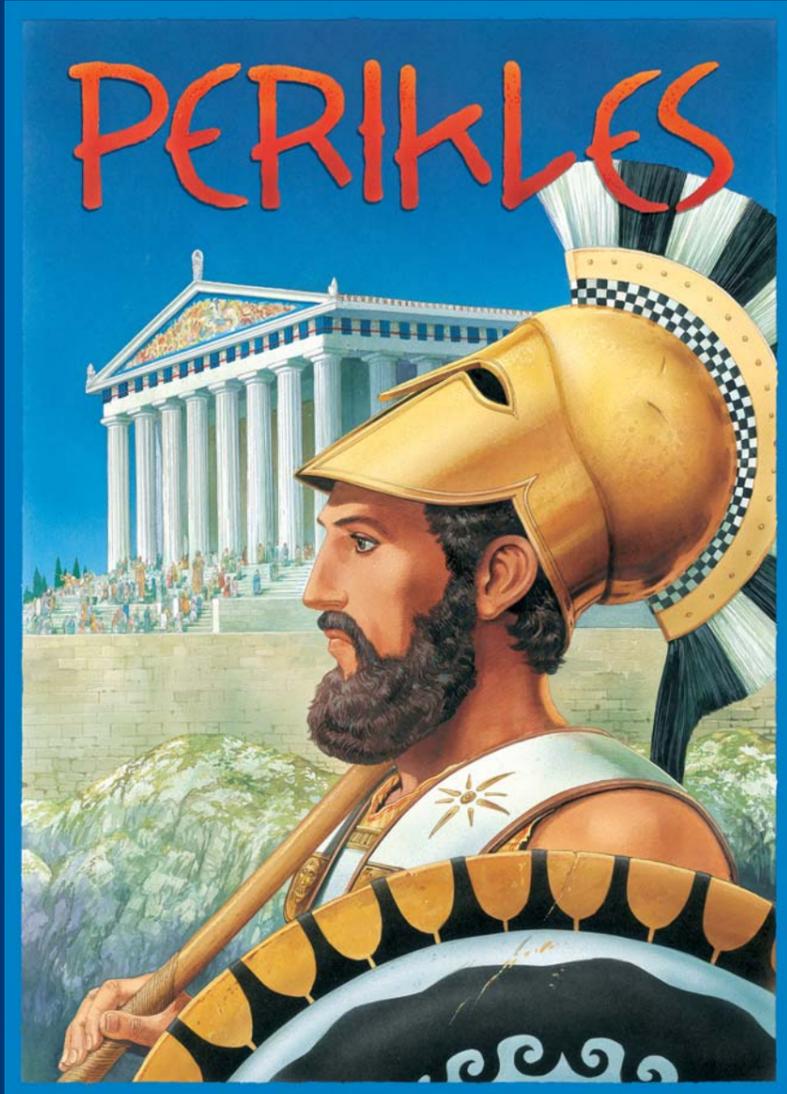
Game playtested by Simon Bracegirdle, Andy Ogden, James Hamilton, Geoff Brown, Chris Boote, Paul Heald, Steve Owen, Andy Dagiessh, Dave Spencer, and many kind folks at Ramsdencon, Baycon, Stabcon, Convention of Wargamers, and the Man O War games club.

You can contact Warfrog by emailing Martin Wallace at: [martin@warfroggames.com](mailto:martin@warfroggames.com)

[www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com)

'Perikles' is © Martin Wallace 2006





OVERVIEW

1

ÜBERBLICK

9

PRÉSENTATION

17



# OVERVIEW



ATHENS, THE BIRTH PLACE OF DEMOCRACY, COULD LOOK BACK ON HER LEADERSHIP AGAINST THE MIGHT OF PERSIA WITH PRIDE. AS ALWAYS, THOUGH, PRIDE COMES BEFORE THE FALL. SPARTA AND THE OTHER CITY STATES OF ANCIENT GREECE DECIDED THAT ATHENS NEEDED TO BE BROUGHT BACK DOWN TO EARTH, LEADING TO THE PELOPONNESIAN WAR.

In 'Perikles' each player represents a Greek family with political influence spread across the six main cities of Greece. Players will use their influence to gain control of these cities, which in turn allows them to use their military forces to win glory on the battlefield.

The game can be played by three, four or five players. There are three turns in all, with each turn consisting of four main phases.

In the first phase players select Influence tiles that will allow them to place influence on the map. Influence is represented by wooden cubes. With three or four players each player will select five Influence tiles. If there are five players then each player takes four tiles. Certain tiles also allow players to propose candidates for leadership, or an assassination to reduce another player's standing.

In the second phase players propose candidates for the remaining vacant candidacies. Once this is done players determine which of the two candidates in each city will become the leader, this depends on the amount of influence behind each candidate. As we know, though, any group in power always becomes unpopular, so the winning player loses an amount of influence equal to that of the opposing player.

The second half of the game is devoted to the fighting of the war. Each player takes control of the military forces for the cities he is leader of. Players will fight over seven Location tiles. The order in which players commit forces to these locations depends on the Influence tiles they selected earlier, (and which should be retained for this purpose). Normally a player can send up to two units but he can send more if he is prepared to use up an Influence cube.

Each Location tile reflects a historical location that was fought over during the actual war. The tile will indicate which city originally controls it. Some locations start with

intrinsic defenders. Others have rebels ready to rise up if aided by another city. The battle for a location normally consists of two rounds, land combat involving hoplites, and sea combat involving triremes. The order in which these two rounds are fought is shown on the tile. Winning the first round of combat gives an advantage in the second round. The winner of the second round of combat takes the tile, thus earning victory points.

At the end of each turn all the leaders die. The grateful citizens then erect statues of them to commemorate their wise leadership in such dark times. A new turn begins. The game normally ends after three turns, although this could be less if Sparta or Athens are knocked out of the war. Players count up their victory points, which are earned from having influence on the map, for winning Location tiles, and for statues. The value of a statue depends on how well its city did in the war.

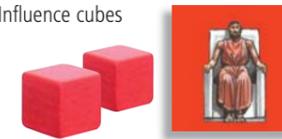
## COMPONENTS

- 1 MAP BOARD
- 1 SET OF RULES
- 21 LOCATION TILES
- 8 SPECIAL TILES
- 60 MILITARY COUNTERS
- 36 INFLUENCE TILES
- 150 INFLUENCE CUBES IN FIVE COLOURS
- 45 LEADER/STATUE COUNTERS IN FIVE COLOURS
- 15 DEFEAT COUNTERS
- 4 DICE
- 4 BATTLE TOKENS



## STARTING THE GAME

Each player should select a set of Influence cubes and Leader counters.



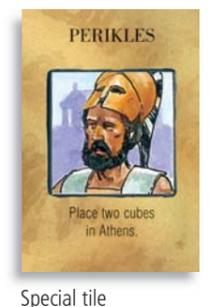
Place the Persian Military counters in the on the Persian shield.



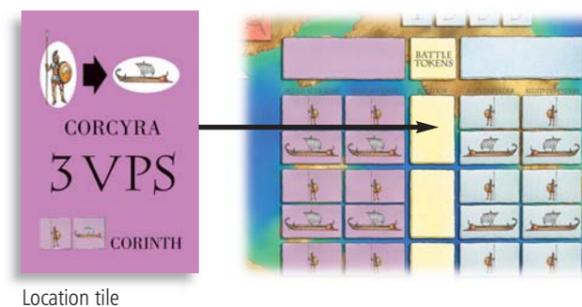
Shuffle the Influence tiles and place in a pile face down by the side of the board. Draw ten tiles and place one face up each in each one of the Influence tile boxes on the board.



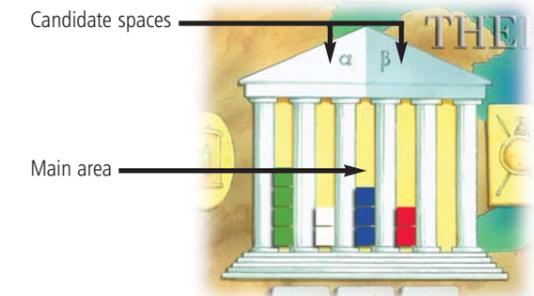
Shuffle the Special tiles and give one to each player. The remaining tiles should be placed back in the box without being examined. Players may look at their own Special tile but should keep it secret from other players. It is strongly recommended that players look at the detailed explanations in the rules book to see the exact effect of their tile and when it can be played.



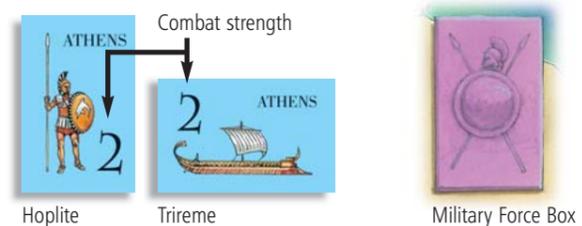
Shuffle the Location tiles and place in a pile face down by the side of the board. Draw seven tiles and place once face up in each one of the Location tile boxes on the board.



Use the dice to randomly determine who will become the first player. Each player places two Influence cubes in each city. The cubes should be placed in the main part of the temple, not the candidate spaces. It is a good idea to arrange the cubes in columns to help show clearly how many belong to each player. Now, going clockwise from the first player, each player places one more Influence cube in a city of their choice. Repeat this again, so that players end up placing an additional two cubes.



Place all of the Military counters for each city in the Military Forces box of their respective cities.



Leave the Defeat counters by the side of the board, ready to use when a city suffers a defeat.



## PLAYING THE GAME

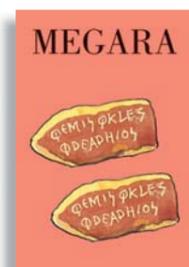
Each turn consists of the following phases:

1. Draw Location and Influence tiles
2. Take Influence tiles
3. Propose candidates
4. Hold elections
5. Commit military forces
6. Resolve battles
7. End of turn

### 1. Location and Influence Tiles

Skip this phase in the first turn as you already have tiles on display. In subsequent turns you need to draw a new set of seven Location tiles. You also must shuffle all of the Influence tiles together to make a new pile, and then draw and place ten on display.

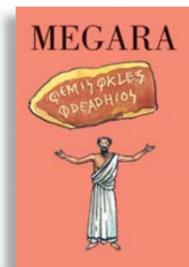
### 2. Take Influence Tiles



In this phase players will take Influence tiles, allowing them to place more Influence cubes on the board.

In the first turn the first player will already have been determined randomly. In the second and third turns the player who was the last leader of Athens becomes the first player.

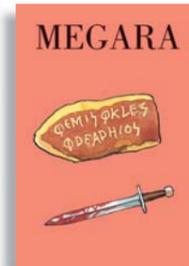
The first player selects one Influence tile from the ten on display. He immediately places a number of Influence cubes equal to the number of pottery shards on the tile in the city of the same colour as the tile. If the tile is marked 'Any City' then he can place the cube in any city of his choice.



Candidate symbol

If the tile has a 'Candidate' symbol on it then the player immediately proposes one candidate in any city. This does not have to be the same city as the tile he selected. See the rules on proposing candidates for more details.

If the tile has an 'Assassin' symbol on it then the player immediately removes one cube of any colour he wishes from any city on the board. This does not have to be removed from the same city as the tile he selected.



Assassin symbol

The cube is returned to the owing player. A player can assassinate a cube of his own colour. A player can remove a cube from a candidate space. If there were already two candidates proposed and the assassinated cube was taken from the 'α' space then the cube in the other candidate space should be moved across to the vacant space.

The player places the Influence tile in front of his position. It will be retained for use in a later phase. A new tile should be drawn and placed in the vacant Influence tile box. The next player now selects a tile. Continue this process in a clockwise order until all players have selected five tiles. If there are five players then each player selects four tiles in all. Once players have selected their full complement of tiles play proceeds to the next phase.

A player cannot select an Influence tile if he has already selected one of the same colour in a previous round. This includes the brown 'Any City' tile. The only exception to this is if it is impossible for a player to select a tile without breaking this rule. In this case the player can select any tile on display. Note that this situation is very rare.

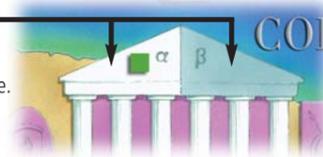
A player cannot choose to pass, he must select a tile. A player must place the number of cubes indicated on the tile. A player must carry out any action indicated on the tile.

### 3. Propose Candidates

In this phase players will propose candidates for leadership in each of the cities.

The order of play starts with the player who started the Take Influence Tiles phase. The first player selects one Influence cube in a city and moves it up to a vacant candidate space. Each city has two candidate spaces, marked 'α' and 'β'. The first cube moved up must be moved to the 'α' space. The second cube will be moved to the 'β' space. There can only be one cube in each space. A player must have at least one cube of his own colour in a city to be able to propose a candidate. A player does not have to propose a candidate of his own colour, he can move a cube belonging to any player. There can never be two candidates of the same colour in a city.

Candidate spaces  
Here a green cube has been moved to the a candidate space.



After the first player has proposed a candidate the next player, going clockwise proposes a candidate, then the next player. Repeat this process until all twelve candidate spaces contain a cube. A player must propose a candidate if he can, otherwise he passes.

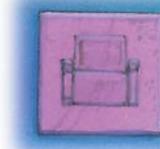
### 4. Hold Elections

In this phase the leadership of each city is resolved.

You may resolve the elections in each city in any order you wish. The candidate that has the most Influence cubes in the city will become the leader. The two candidate cubes are removed from the city and returned to their owning players. The winning player also removes a number of cubes equal to the cubes held by his opponent in that city. The winner then places one of his Leader counters in the Leader box of the city.



Leader counter



Leader box

If there is a tie then the player in the 'α' space wins the contest.

If a player is not opposed in a city then he will lose his candidate cube but no more from his remaining cubes.

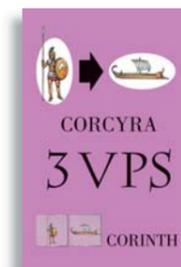
When the leadership of all six cities has been resolved play progresses to the next phase.

**EXAMPLE:** In the city here red wins the election. Both candidate cubes are removed and returned to their owning players. A further three red cubes are removed from the city, as there are three green cubes in the city. The red player then places one of his Leader counters in the Leader box.



### 5. Commit Military Forces

In this phase players will send forces under their control to contest the seven locations.



Corinthian location tile

There should be seven Location tiles on display. The colour of the tile shows which city presently controls that location.

Each player takes the Military counters from each city that he is leader of. Note that only the counters on the board can be taken, not those that are off-board.

If a player failed to become leader of any city then he takes control of the Persian forces. More detailed rules on the Persians appear later in this rule set.

The first player is chosen by the player who took control of Sparta. Going clockwise from the first player each player must recover Military counters from the 'dead' pile. They must recover one counter belonging to each city they control. They can choose whether they recover a hoplite or trireme. They must take the lowest value counter of the type selected.

The order in which players may commit forces to a location is determined by the Influence tiles they selected earlier. Players will use these tiles to allow them to send forces to defend and attack locations. The key rule is that all '2' shard tiles are used first, then '1' shard tiles. The first player will already have been selected by the Spartan leader. If this player has a '2' shard tile then he must hand it in and then has the option to move one or two counters to one or two locations. Play then moves on to the next player, going clockwise, who has a '2' shard tile. This player must use such a tile and then can move counters. If a player had only '1' shard tiles then play would pass him by until all the remaining player had used all of their '2' shard tiles. Play continues with the player to the left of the last player to use a '2' shard tile. That player must use a '1' shard tile. Play continues until all players have used all of their tiles.

When a player uses a tile it is placed on the discard pile. That player now has the opportunity to send between zero and two military counters to one or two locations. If he sends two counters then they may be sent to different locations. They can also be drawn from different cities, (note that some players will control the military forces of more than one city). The colour on the Influence tile has no impact on what forces can be sent. The number of shards on the tile has no impact on the number of counters that can be sent, it only affects the order in which they are sent.

On each side of the Location tile there are boxes, two for the main attacker, two for allied attackers, two for the main defender, and two for allied defenders. The first player to place on one side of a Location becomes the main attacker/defender. Military units placed by other players on that side will be placed in the Allied Attackers/Defenders boxes. Only the main attacker/defender has the opportunity to win the Location tile.



There are boxes marked for hoplites and triremes. When a player places units he must make sure they are placed in the box that matches the type of unit being placed. Counters can be stacked in a box. Counters should be placed face down so that other players are not sure of their strength. A player can examine his own counters at any time, but not those of other players. Any number of counters can be placed in an allied box, and they can be a mix of counters from different eligible cities.

There are certain restrictions on where counters can be sent.

- A player can never attack a location controlled by a city that he is leader of, even if he has military forces belonging to another city under his control.
- If a player wishes to become the main or allied defender of a location that he does not have control of then he must ask the player who does have control of that location if he has permission to do so, (e.g. if the Theban player wished to defend an Athenian location then he would have to ask the Athenian leader for permission to do so).
- Once a city's forces have attacked a location they are at war with the city that controls that location. This means that they could not ally with that city, either by defending another of that city's locations or placing their units on the same side as that city's forces, (e.g. if Corinthian forces attacked a Spartan location then they could not defend another Spartan location, nor could they ever join forces with any Spartan military forces during this turn).
- If a player is leader of more than one city then although he cannot use any of the forces under his control to attack a city he is leader of it is possible for the forces of one city to be allied to another city while another set of forces under his control are enemies of the same city. However, a player can never have forces under his control on both side of a Location tile, i.e. the forces under a player's control can never attack each other. (Example: Simon is leader of Thebes and Argos. He attacks an Athenian location with his Theban forces. It is still possible for his Argives to help defend other Athenian locations, but not the one being attacked by his Theban forces).
- The first counters sent to a location must go in one of the two main boxes, not the allied boxes. Counters can only be sent to allied boxes when there is a main attacker/defender on the same side.

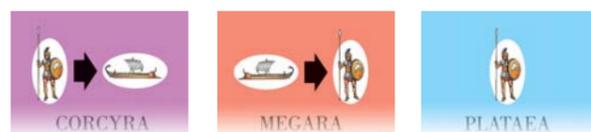
**SENDING ADDITIONAL FORCES** After a player has sent one or more counters to a location he has the option to expend an Influence cube to

send up to two more counters. The cube must be expended from the city that the forces are being sent from. If two counters are being sent they must be from the same city, although they do not have to go to the same location. (E.g. Andy has just sent two Spartan counters to a location. He decides that he also wants to send two more counters from Megara, which he is also leader of. He removes one of his cubes from Megara and can then send up to two Megaran counters. He could send them to different locations).

## 6. Resolve Battles

In this phase players will fight battles for control of the seven Location tiles. They should be fought in order from the top tile to the bottom tile.

A battle will normally consist of two separate rounds. One will be trireme combat, the other will be hoplite combat. The order in which these two rounds occur is indicated on the Location tile, going from left to right. The second round of combat will determine which side wins the tile. The winner of the first round of combat will start the second rounds with an advantage. If the Location tile only has a hoplite symbol on it then only one round of combat occurs, which is hoplite combat.



Hoplite combat occurs first, then trireme combat.

Trireme combat occurs first, then hoplite combat.

Here only hoplite combat occurs.

Trireme and hoplite combat are handled in exactly the same way. Place the four Battle tokens in the Battle Token box.



Each side reveals their counters and adds up their strength points.

The Location tile may also add strength points to a side. A grey hoplite symbol adds one to the defender's hoplite strength, A grey trireme would add one to their trireme strength. Violet symbols represent rebels and are added in the same way but count for the attacker. If a tile is not defended by a player then any intrinsic defenders will fight. If a tile is not attacked and it has rebel symbols on it then those rebels will not attack.



The defenders add one to their hoplite and trireme totals.

The attacker adds one to his hoplite total.

Compare the attackers strength to the defender's strength to determine which column will be used on the Combat Table. This column shows the total a player has to make or exceed to move a battle token to their side. Players roll two dice each, simultaneously. They add the numbers on their dice together. If a player's total is equal to or more than the number shown in the relevant column then he moves a token to his side of the display. The first side to win two tokens wins the combat. If both sides reach two tokens at the same time then they continue to roll until one side fails to make its roll while the other does so.

The losing side of a battle must lose one counter as a casualty. The counter must belong to the main force if possible. The lowest value counter should be removed and placed off-board. If there is no counter of the right type in the main force then the lowest value counter belonging to an allied force should be eliminated.

If only one side has forces of the right type in a round of combat then they automatically win that round.

The winner of the first round of combat starts the second combat with a battle token already on their side, which means they only need to win one more token. The winner of the second combat wins the battle.

The winner of the battle takes the Location tile. If the defending side lost then place a Defeat counter on the highest numbered Victory Point square under the relevant city.



**EXAMPLE:** If Corinth suffered its first defeat then it would place a counter on the '9' square under its city. This now means that a maximum victory point value for statues in the city is seven.

If a location is not attacked then it is not claimed by the defender. It is placed face up on display by the side of the map. The main defender must now place two of his cubes in the city of the same colour as the tile.

All Military counters that were not eliminated are now returned to their cities.

### COMBAT RESULTS TABLE

At first the Combat Table may look a little confusing, being a mixture of odds and strength difference. The attacker's strength is always compared with the defender's strength. The player with the greater combat strength must use the column that is most favourable to them if more than one column fits the situation.

		COMBAT TABLE					
ODDS		1:2	-2	1:1	+2	2:1	3:1
ATTACKER		10	9	8	7	6	5
DEFENDER		5	6	7	8	9	10

**EXAMPLE:** If the attacker has a strength of 2 while the defender has a strength of 1 then the attacker will use the 2:1 column. However, if the attacker had a strength of 5 to the defender's strength of 3 then he would be forced to use the +2 column instead. An attack with a

strength of 3 against a defence of 4 would use the 1:1 column. An attack of 7 against 12 would use the -2 column. An attack at less than 1:2 is treated as 1:2. An attack at greater than 3:1 is treated as 3:1.

### EXAMPLE OF A BATTLE

Athens has decided to attack Sicily, which is controlled by Sparta. Trireme combat will be resolved first. Athens has a total strength of seven, while Sparta has a strength of five, (including one intrinsic defending trireme). This puts the Athenian player on the +2 column, which means they need to roll '7' or more, while the Spartan player has to roll '8' or more. The Athenian player rolls a '9' and moves a battle token to his side. The Spartan player rolls a '6', which is not enough. The Athenian player rolls a '7' and takes another token. The Spartan player rolls an '11' and also takes a token. However, the Athenian player has two tokens, which means he has won the trireme battle. The Spartan player has to lose his lowest value trireme, which cannot be the intrinsic defender.

It is now time to resolve hoplite combat. The Athenian player has a strength of three, while the Spartan player has a strength of seven, (including the one intrinsic hoplite defender). The Athenian player has to use the 1:2 column, which means he needs to roll 10 or more while the Spartan player requires 5 or more to gain a marker. The Athenian player rolls a '7', which is not enough. The Spartan player rolls a '6' which means he takes a battle token. The Athenian player then rolls a '10', which allows him to take a token while the Spartan player rolls an '8', which means he also takes a token. Both sides have two tokens each, which means they must continue to roll dice. The Athenian player rolls a '6' while the Spartan player rolls a '7', which means the Athenian player has failed their roll while the Spartan player has made theirs. This means that the Spartan player has won the battle and takes the Location tile. As he successfully defended it he must keep it face up. The Athenian player must lose his lowest strength hoplite unit.

## 7. End of Turn



In this phase leaders will die and have statues erected in their honour.

All Leader counters are flipped to their statue side and are moved to the statue area by the side of the city. They will count for victory points at the end of the game. All the Influence tiles should be removed from the display and placed on the discard pile. Make sure all un-played Military counters are returned to their home city. It is now time to start a new turn. The game will end at the end

of the third turn or at the end of the present turn if Athens or Sparta have suffered four or more defeats. No record of turns is kept as it will be obvious when the third turn has occurred as there will be no more Location tiles available.

### THE PERSIANS

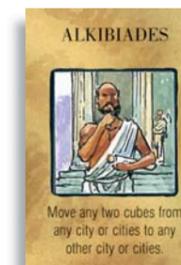
If a player fails to become leader of any city then he takes control of the Persian forces. They should be committed in the same manner as Greek city forces, i.e. using the Influence tiles. A player can use up any one of his cubes to send additional Persian counters. No Persian units are lost if they lose, they are all returned to the Persian shield by the end of the turn. In the unlikely case that two or more players end up without city leaders then these players share the commitment of the forces, using all

of the tiles they own between them. If the Persians take any Location tiles then they should be placed near the Persian shield with leader counters belonging to each of the controlling players on them. At the end of the game these players will score the same victory points for these tiles. If the Persians defend a location that is not attacked then each Persian player places two cubes in the defending city.

### SPECIAL TILES

Each player has one Special tile. These are all one-use tiles and should be discarded after being played. When they can be used depends on the tile, as described below:

#### ALKIBIADES



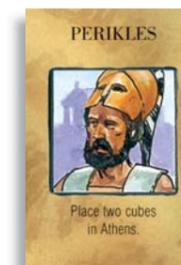
Player can take two Influence cubes of any colour from any city/cities and move them to any city of their choice. These cubes may not be moved from a candidate space, nor may they be moved to one.

#### BRASIDAS



This tile can be played by any player just before a hoplite battle is about to be resolved. All Spartan hoplite counters in that battle have their strengths doubled. Intrinsic attackers/defenders are not doubled.

#### PERIKLES



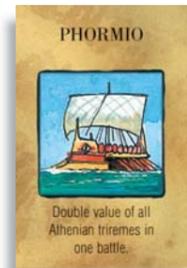
Player must place two Influence cubes to Athens. This tile can be played by the player when it is their turn to select an Action tile, either just before or just after taking an Action tile.

#### PERSIAN FLEET



This tile can be played by any player just before a trireme battle is about to be resolved. That player can decide that one side in that battle starts with one battle token on their side. This cannot be played to gain an automatic victory, i.e. it could not be played if that side already had a token due to winning the first round of combat.

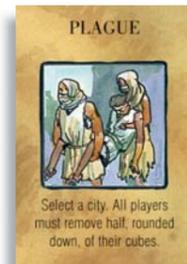
## PHORMIO



This tile can be played by any player just before a trireme battle is about to be resolved. All Athenian trireme counters in that battle have their strengths doubled.

Intrinsic attackers/defenders are not doubled.

## PLAGUE



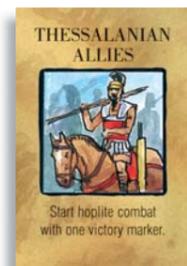
This tile must be played during the owning player's turn during the Influence Tile phase. The player selects one city. Each player removes half, rounded down, of his Influence cubes from the city. E.g. a player with five cubes in a city would lose two of them.

## SLAVE REVOLT



This can be played by a player when it is their turn to commit forces to a location. They can take one Spartan hoplite counter, either from the board or from the controlling player, and place it back in Sparta. That counter cannot be involved in combat in this turn. The player cannot examine the counter he removes. The counter will come back into play in the next turn.

## THESSALIAN ALLIES



This tile can be played by any player just before a hoplite battle is about to be resolved. That player can decide that one side in that battle starts with one battle token. This cannot be played to gain an automatic victory, i.e. it could not be played if that side already had a token due to winning the first round of combat.

## ENDING THE GAME

The game will end either at the end of first or second turn if Athens or Sparta have suffered four or more defeats, or when the third turn ends. Players score victory points as follows:

- Each cube in a city is worth 1 victory point. This is not affected by how well the city did.
- Each Location tile is worth the number of victory points on it.
- Each statue is worth the highest uncovered number on the Victory Point display under the city.



**EXAMPLE:** The display above is for Corinth. Here each statue would score 5 victory points.

Players total their victory points. The player with the highest total is the winner.

In the case of a tie the tied player who scored the most victory points on Location tiles wins. If there is still a tie then the tied player with the most statues wins.



# ÜBERBLICK



ALS GEBURTSTÄTTE DER DEMOKRATIE KONNTE ATHEN MIT STOLZ AUF SEINE FÜHRUNGSROLLE IM KAMPF GEGEN DIE MÄCHTIGEN PERSER ZURÜCKBLICKEN. ABER WIE SO OFT KOMMT HOCHMUT VOR DEM FALL. SPARTA UND DIE ANDEREN STADTSTAATEN DES ANTIKEN GRIECHENLAND FANDEN ES AN DER ZEIT, ATHEN WIEDER AUF DEN BODEN DER TATSACHEN ZURÜCK ZU HOLEN. DAS ERGEBNIS STEHT HEUTZUTAGE ALS PELOPONNESISCHER KRIEG IN DEN GESCHICHTSBÜCHERN.

Im Spiel „Perikles“ steht jeder Spieler für eine griechische Familie, deren Einfluß sich auf die sechs größten Städte Griechenlands erstreckt. Die Spieler benutzen ihren Einfluß, um die Führerschaft über diese Städte zu übernehmen und damit das Kommando über deren Streitkräfte, um so Ruhm und Ehre auf den Schlachtfeldern zu gewinnen.

„Perikles“ ist ein Spiel für drei, vier oder fünf Spieler und geht über maximal drei Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus mehreren Phasen, von denen einige besonders wichtig sind.

Zunächst bestimmen die Spieler durch die Wahl von Einflußplättchen, wie sehr und wo sie ihren Einfluß in den sechs Stadtstaaten ausdehnen. Der Einfluß wird durch kleine Holzquader dargestellt. Manche Einflußplättchen gestatten außerdem schon den Vorschlag eines Anführerkandidaten oder Einflußminderung der Gegenspieler durch Attentäter.

Anschließend werden die noch nicht besetzten Kandidatenposten vergeben und dann wird ermittelt, welcher der jeweils zwei Kandidaten jeder Stadt deren Anführer wird, abhängig vom jeweiligen Einfluß dieser Kandidaten in der Stadt. Wie allseits bekannt, verlieren Wahlsieger immer schnell an Popularität, daher verliert der gekürte Anführer jeder Stadt dort sofort immer so viel Einfluß, wie sein Gegenspieler hat.

Im zweiten Teil jeder Spielrunde steht der Krieg im Vordergrund. Jeder Spieler übernimmt das Kommando über die Streitkräfte jeder Stadt, deren Anführer er ist. In jeder Spielrunde wird an sieben verschiedenen Orten um deren Kontrolle gekämpft. Die Reihenfolge des Truppeneinsatzes wird dabei durch die vorher gewählten Einflußplättchen bestimmt. Die Anzahl seiner entsandten Truppen kann jeder Spieler durch Verminderung seines Einflusses noch erhöhen. Jedes Ortsplättchen zeigt einen historischen Ort, an dem tatsächlich während dieses Krieges eine Schlacht stattfand. Das Plättchen nennt jeweils die Macht, zu deren Herrschaftsbereich dieser Ort ursprünglich gehörte. An manchen Orten gibt es einheimische Milizen, die zur

Verteidigung beitragen, oder heimliche Rebellen, die nur darauf warten, sich mit einem Angreifer zu verbünden. Fast überall werden zwei Kampfgruppen ausgetragen. Die Hoplitzen, die griechischen Lanzenträger, bestreiten den Landkampf, während die Trieme, oder Dreiruderer, die antiken Kriegsgaleeren, den Seekampf ausfechten. Der Sieger des gesamten Kampfes übernimmt die Kontrolle über diesen Ort und gewinnt dadurch Siegpunkte.

Zum Schluß jeder Spielrunde segnen die Anführer das Zeitliche und die dankbaren Einwohner der Städte errichten Statuen zum Gedenken an die weise Herrschaft ihrer Anführer in diesen dunklen Zeiten. Eine neue Runde beginnt und nach drei Spielrunden endet das Spiel, es sei denn, Sparta oder Athen haben schon frühzeitig viele Niederlagen einstecken müssen. Die Spieler zählen ihre Siegpunkte durch Einflußmarker in den Städten, durch eroberte Ortsplättchen und durch Statuen, die je nach dem Kriegsgeschick der einzelnen Städte mehr oder weniger viele Siegpunkte wert sind.

## SPIELMATERIAL

- 1 SPIELPLAN
- 1 DIESE REGELN
- 21 ORTSPLÄTTCHEN
- 8 SONDERPLÄTTCHEN
- 60 MILITÄRCOUNTER
- 36 EINFLUSSPLÄTTCHEN
- 150 EINFLUSSMARKER (HOLZQUADER) IN 5 FARBEN
- 45 ANFÜHRER/STATUENCOUNTER IN 5 FARBEN
- 15 NIEDERLAGENCOUNTER
- 4 WÜRFEL
- 4 KAMPFMARKER

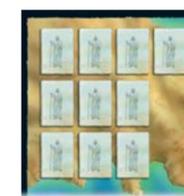


## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt alle Einflußmarker und Anführercounter einer Farbe seiner Wahl, bei weniger als fünf Spielern gehen nicht benutzte Marker und Scheiben zurück in die Spielschachtel.



Die Einflußplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. 10 Stück davon werden gezogen und offen auf die 10 Felder des Spielplans für Einflußplättchen beliebig verteilt.



Felder für Einflußplättchen

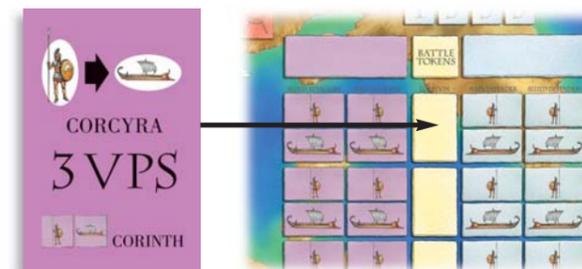


Vorderseite Einflußplättchen



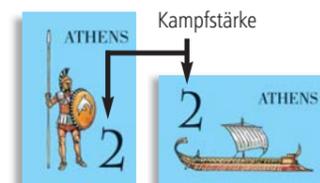
Rückseite Einflußplättchen

Die Ortsplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. 7 Stück davon werden gezogen und offen auf die 7 Felder des Spielplans für Ortsplättchen beliebig verteilt.



Ortsplättchen

Alle Militärcounter jeder Stadt werden offen jeweils neben der zugehörigen Stadt gestapelt.



Hoplit/ Infanterie

Trieme/Galeere



Feld für Militärcounter

**ANMERKUNG:** Die Lanzenträger des antiken Griechenland hießen Hoplitzen, die Schiffe waren Trieme, auch Dreiruderer genannt. Der Einfachheit halber werden diese Einheiten im weiteren Regelverlauf als Infanterie und Galeeren bezeichnet.

Die persischen Militärcounter werden auf das Feld mit dem persischen Schild gelegt.



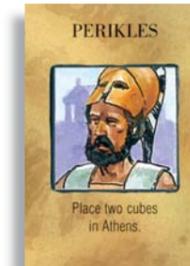
Perser



Persischer Schild

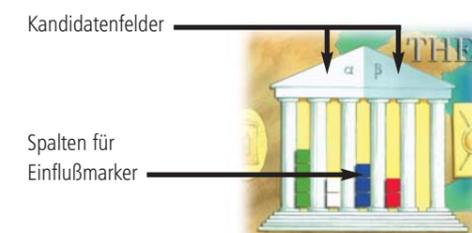
Die acht Sonderplättchen werden verdeckt gemischt, jeder Spieler erhält eins davon. Die noch übrigen Sonderplättchen werden unbenutzt in die Schachtel zurückgelegt.

Alle Spieler schauen sich ihr eigenes Plättchen an, ohne daß die Mitspieler es einsehen können. Es ist wichtig, daß jeder Spieler sich die genaue Bedeutung seines Plättchens durchliest, um dessen Bedeutung und den Zeitpunkt, zu dem er es einsetzen kann, bestens zu kennen. Die Erklärung der Sonderplättchen steht am Ende dieser Regel.



Sonderplättchen

Durch Würfelwurf wird ein Startspieler bestimmt. Jeder Spieler setzt zunächst zwei seiner Einflußmarker in jede Stadt. Die Einflußmarker werden in die spaltenähnlichen Lücken zwischen den Tempelsäulen gesetzt, nicht auf die darüber befindlichen Kandidatenfelder. Die Spieler sollten ihre Marker jeweils in unterschiedliche Spalten setzen, damit immer ein guter Überblick gewährleistet ist, wer in welcher Stadt wie viele Einflußmarker hat. Anschließend setzen alle Spieler, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn, einen weiteren Einflußmarker in eine beliebige Stadt, dieser Vorgang wird danach einmal wiederholt, so daß alle Spieler schließlich jeweils noch zwei weitere Einflußmarker eingesetzt haben (insgesamt hat nun jeder Spieler 14 Einflußmarker auf dem Spielplan).



Spalten für Einflußmarker

Die Niederlagencounter werden neben den Spielplan gelegt, sie werden erst später gebraucht, wenn eine Stadt eine Niederlage im Kampf hinnehmen muß.



## SPIELABLAUF

Jede Spielrunde besteht aus folgenden Phasen:

1. Orts- und Einflußplättchen auslegen
2. Einflußplättchen auswählen
3. Kandidaten vorschlagen
4. Anführer bestimmen
5. Truppen einsetzen
6. Kämpfe ausführen
7. Rundenende

### 1. Orts- und Einflußplättchen auslegen

In der ersten Spielrunde entfällt diese Phase, da bereits alle Plättchen in der Vorbereitung ausgelegt wurden. In den weiteren Runden müssen jeweils 7 neue Ortsplättchen vom Stapel aufgedeckt und auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt werden, und es müssen alle Einflußplättchen gemischt und 10 Stück von dem neuen Stapel auf die Felder für Einflußplättchen verteilt werden.

### 2. Einflußplättchen auswählen

In dieser Phase nehmen die Spieler ausgelegte Einflußplättchen auf, wodurch sie weitere Einflußmarker in die Städte setzen können.

Für die erste Runde wurde der Startspieler bereits zufällig bestimmt, in der zweiten und dritten Runde ist jeweils derjenige Startspieler, der zuletzt Anführer Athens war.

Der Startspieler wählt eins der zehn offen liegenden Einflußplättchen aus, nimmt es und setzt sofort so viele seiner Einflußmarker in die Stadt gleicher Farbe wie das Plättchen, wie dieses Tonscherben zeigt. Ein Plättchen „Beliebige Stadt“ bedeutet, daß der Spieler in diesem Fall die freie Wahl hat, in welche Stadt er seine(n) Marker setzt.

Falls das genommene Plättchen ein Kandidatensymbol trägt, schlägt der Spieler sofort in einer Stadt seiner Wahl einen Kandidaten vor (das muß also nicht die Stadt sein, deren Farbe das Plättchen hat). Eine genauere Erklärung erfolgt im Abschnitt „Kandidaten vorschlagen“.

Kandidatensymbol

Falls das genommene Plättchen ein Attentätersymbol trägt, entfernt der Spieler sofort einen beliebigen Einflußmarker aus einer beliebigen Stadt (das muß also nicht die Stadt sein, deren Farbe das Plättchen hat), der Besitzer erhält diesen Marker zurück. Ein Spieler kann auf diese Weise

auch einen eigenen Einflußmarker aus einer Stadt entfernen. Dieser Marker kann sowohl vom Säulenteil der Stadt als auch von deren Kandidatenfeld entfernt werden,

und falls es bereits zwei Kandidaten in dieser Stadt gab und der Marker vom Feld „α“ genommen wird, rückt der Marker vom Feld „β“ herüber auf das nun freie Kandidatenfeld.

Attentätersymbol

Anschließend legt der Spieler das genommene Plättchen offen vor sich aus, es wird noch in einer späteren Phase gebraucht. Dann zieht er das oberste Plättchen vom Stapel und legt es auf das leere Feld, so daß nun wieder zehn Einflußplättchen zur Auswahl stehen. Der nächste Spieler links vom Startspieler verfährt genauso, dann der Spieler links von diesem usw. Das geht immer weiter so reihum im Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler fünf Einflußplättchen vor sich liegen hat bzw. bei fünf Spielern nur vier Einflußplättchen. Nachdem alle Spieler ihre volle Anzahl Einflußplättchen genommen und ausgeführt haben, beginnt die nächste Phase.

Für die Wahl der Plättchen gibt es noch zwei weitere Regeln. Jeder Spieler darf von jeder Farbe nur ein Plättchen haben, d. h. er muß jedes Mal ein Plättchen anderer Farbe wählen als die Farben, die er bereits vor sich liegen hat – das gilt auch für die braunen Plättchen „Beliebige Stadt“. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist dann gestattet, wenn die zehn ausliegenden Plättchen dem Spieler keine Möglichkeit bieten, eine andere Farbe zu wählen als eine der Farben, die er bereits vor sich liegen hat. In solch einem Fall kann der Spieler ein beliebiges Plättchen nehmen. Dieser Fall tritt allerdings nur sehr selten ein.

Außerdem ist es nicht möglich zu passen, d. h. kein Plättchen zu nehmen, wenn man an der Reihe ist. Auch muß jeder Spieler auf jeden Fall die entsprechende Anzahl Einflußmarker einsetzen und eventuelle Aktionen (Kandidat, Attentäter) ausführen.

### 3. Kandidaten vorschlagen

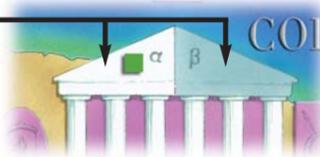
Wieder beginnend mit dem Startspieler der vorherigen Phase, schlagen die Spieler in dieser Phase in allen Städten Kandidaten für den jeweilige Anführer vor.

Der Startspieler wählt einen Einflußmarker einer Stadt und schiebt ihn auf ein freies Kandidatenfeld dieser Stadt. Jede Stadt verfügt über zwei Kandidatenfelder, „α“ und „β“. Der erste vorgeschlagene Kandidatenmarker wird auf Feld „α“ gesetzt, der zweite auf Feld „β“. In jedem Feld kann nur ein Marker sein. Um einen Kandidaten in einer Stadt vorschlagen zu können, muß der Spieler in dieser Stadt mit mindestens einem eigenen Einflußmarker vertreten sein. Ein Spieler kann sich selbst oder einen anderen Spieler vorschlagen, also einen eigenen Einflußmarker oder den eines anderen Spielers auf ein leeres Kandidatenfeld schieben.

In einer Stadt können nie beide Kandidaten von gleicher Farbe sein, d. h. demselben Spieler gehören.

Kandidatenfeld

In diesem Beispiel wurde ein grüner Einflußmarker auf das Kandidatenfeld „α“ geschoben.



Nachdem der Startspieler einen Kandidaten vorgeschlagen hat, tut dies der Spieler links neben ihm ebenso, usw. immer weiter reihum im Uhrzeigersinn so lange, bis es in jeder Stadt zwei Kandidaten gibt. Wer an der Reihe ist, muß einen Kandidaten vorzuschlagen, falls er kann und darf sich dieser Pflicht nicht entziehen.

Da es bereits Kandidaten aus der vorherigen Phase geben kann, sind nicht immer alle Spieler gleich oft an der Reihe, ebenso generell nicht bei fünf Spielern.

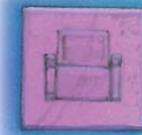
### 4. Anführer bestimmen

In dieser Phase wird nun für jede Stadt ein Anführer bestimmt.

Die Reihenfolge der Städte zur Bestimmung ihrer Anführer spielt keine Rolle. Der Kandidat, der die meisten Einflußmarker in der jeweiligen Stadt hat, wird deren Anführer. Die beiden Kandidatenmarker werden an ihre Besitzer zurückgegeben und der erfolgreiche Spieler nimmt so viele eigene Einflußmarker aus dieser Stadt in seinen Vorrat zurück, wie sein Gegner dort Einflußmarker hat. Anschließend setzt er einen eigenen Anführercounter auf das Anführerfeld der Stadt.



Anführercounter



Feld für Anführercounter

Bei Gleichstand stellt derjenige Spieler den Anführer, dessen Kandidat auf dem Kandidatenfeld „α“ ist.

Falls es keinen Gegenkandidaten geben sollte, was in seltenen Fällen passieren kann, erhält der Spieler seinen Kandidatenmarker zurück, muß aber keine weiteren Einflußmarker entfernen.

Nachdem alle sechs Städte einen Anführer „gewählt“ haben, folgt die nächste Phase.

BEISPIEL: In der hier abgebildeten Stadt gewinnt Rot die „Wahl“. Beide Kandidatenmarker werden entfernt und ihren Besitzern zurückgegeben. Rot muß drei weitere seiner Einflußmarker entfernen, da Grün drei Marker in dieser Stadt hat. Rot setzt dann einen seiner Anführercounter auf das Anführerfeld der Stadt.



### 5. Truppen einsetzen

In dieser Phase setzen die Spieler nun die Truppen der Stadt bzw. Städte, deren Anführer sie gerade sind, im Kampf um die sieben Orte ein.

Jeder Spieler nimmt nun die Militärcounter der Städte, deren Anführer er ist, und zwar nur die auf dem Spielplan neben der Stadt befindlichen Militärcounter, nicht die neben dem Spielplan liegenden (das sind die Verluste aus den vorherigen Runden, in der ersten Runde also sowieso nicht vorhanden).

Wenn ein Spieler es nicht geschafft haben sollte, Anführer mindestens einer Stadt zu sein, führt er die persischen Truppen. Nähere Einzelheiten zu den persischen Truppen folgen am Schluß der Regel.

Von Korinth kontrolliertes Ortsplättchen

Der Anführer Spartas bestimmt den Startspieler dieser Phase. Beginnend mit diesem und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn muß zuerst jeder Spieler für jede Stadt, die er anführt, einen „toten“ Militärcounter

zurückgewinnen, der in einer vorherigen Runde als Verlust neben den Spielplan gelegt worden war. Es besteht freie Wahl, ob ein Infanterie- oder Galeerencounter zurückgewonnen wird, falls zutreffend, es muß aber immer der jeweils zur Verfügung stehende Counter mit dem geringsten Wert zurück genommen werden. In der ersten Runde entfällt dieser Vorgang, da es noch keine vorherigen Verluste gibt. Die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Truppen einsetzen, ist abhängig von den Einflußplättchen, welche die Spieler in der Phase 2 genommen hatten. Diese Plättchen dienen nun dazu, Truppen zum Angriff oder zur Verteidigung der Orte einzusetzen. Zunächst werden einzeln nacheinander alle Einflußplättchen mit 2 Tonscherben zum Einsetzen der Truppen benutzt, danach einzeln nacheinander alle mit 1 Tonscherbe. Der Startspieler wurde bereits durch den Anführer von Sparta bestimmt, und falls dieser mindestens ein Einflußplättchen mit 2 Tonscherben vor sich liegen hat, muß er es (bzw. eins davon) nun abwerfen und kann dafür einen oder zwei Militärcounter an einem oder zwei Orten seiner Wahl einsetzen. Dann ist der nächste Spieler links von ihm an der Reihe, der auch mindestens ein Einflußplättchen mit 2 Tonscherben hat usw. immer weiter reihum, bis alle Spieler ihre Einflußplättchen mit 2 Tonscherben benutzt haben. Falls ein Spieler nur Einflußplättchen mit 1 Tonscherbe hat, wird er so lange übersprungen, bis kein Spieler mehr Plättchen mit 2 Tonscherben hat. Anschließend werfen alle Spieler reihum immer eins ihrer Einflußplättchen mit 1 Tonscherbe ab, bis kein Spieler mehr Einflußplättchen vor sich liegen hat. Damit beginnt der Spieler links von dem Spieler, der als letzter ein Aktionsplättchen mit 2 Tonscherben abgeworfen hatte. Das wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler alle ihre Einflußplättchen benutzt haben. Achtung – es ist unbedingt darauf zu beachten, daß durch diese Regel bedingt nicht immer alle Spieler nacheinander an der Reihe sind, auch kann es passieren, daß ein Spieler mehrmals nacheinander an der Reihe ist, z. B. wenn er nur noch als einziger mehrere Plättchen mit 2 Scherben hat. Wer an der Reihe ist, kann nicht passen, er muß eins seiner der Reihenfolge entsprechenden Einflußplättchen abwerfen, kann aber durchaus beschließen, keine Truppen einzusetzen.

Für jedes abgeworfene Einflußplättchen kann der Spieler sofort bis zu zwei Militärcounter einsetzen, unabhängig davon, ob auf dem Plättchen zwei Tonscherben sind oder nur eine! Diese Militärcounter können auch an zwei verschiedenen Orten eingesetzt werden, und auch aus zwei verschiedenen Städten stammen, falls der Spieler zwei oder mehr Städte anführt. Die Farbe des abgeworfenen Einflußplättchens spielt keine Rolle und die Anzahl der Tonscherben ist nur für die Reihenfolge von Bedeutung. Um es noch mal ganz deutlich zu sagen: Für jedes Plättchen können maximal zwei Militärcounter eingesetzt werden

Auf beiden Seiten der Ortsplättchen sind Felder, links zuerst für die Truppen des Hauptangreifers, dann für alle Truppen verbündeter Angreifer; rechts zuerst für die Truppen des Hauptverteidigers, dann für alle Truppen verbündeter Verteidiger. Der erste Spieler überhaupt, der seine Truppe(n) links bzw. rechts neben einem Ortsplättchen einsetzt, egal ob Infanterie oder Galeeren, ist der Hauptangreifer bzw. Hauptverteidiger dieses Ortes. Alle Truppen anderer Spieler an diesem Ort werden links bzw. rechts außen auf die Verbündetenfelder gelegt, je nachdem, für welche Seite sie sich entscheiden. Nur der jeweilige Hauptangreifer oder Hauptverteidiger kann das Ortsplättchen gewinnen.



Die Einsatzfelder sind mit den Truppensymbolen gekennzeichnet, Infanterie und Galeeren. Die Spieler müssen genau darauf achten, ihre Militärcounter auf die richtigen Felder des entsprechenden Typs zu legen. Die Militärcounter werden immer verdeckt auf die Felder gelegt und bei Bedarf gestapelt. Jeder Spieler kann sich jederzeit seine eigenen eingesetzten Militärcounter ansehen, aber nicht die der anderen Spieler. Die Anzahl Counter pro Feld ist nicht begrenzt und auf jedem Feld können Counter verschiedener Städte liegen.

Außer diesen Grundregeln gibt es folgende weitere logische Einsetzregeln für die Militärcounter:

- Ein Spieler kann niemals einen Ort angreifen, der von einer Stadt kontrolliert wird, deren Anführer er ist, auch nicht mit Truppen einer anderen Stadt, die er ebenfalls kontrolliert.
- Falls ein Spieler Hauptverteidiger oder verbündeter Verteidiger eines Ortes werden möchte, dessen kontrollierende Stadt er nicht selbst anführt, muß er deren Anführer um Erlaubnis fragen. (Z. B. muß ein Spieler, der Theben anführt und einen von Athen kontrollierten Ort verteidigen will, den Anführer Athens um Erlaubnis fragen.)
- Sobald Truppen einer Stadt einen Ort angegriffen haben, sind sie im Krieg mit der Stadt, die diesen Ort kontrolliert. Das hat zur Folge, daß sie sich in dieser Runde nicht mehr mit dieser Stadt verbünden können, weder um einen von dieser Stadt kontrollierten Ort zu verteidigen noch können ihre Truppen auf derselben Seite mit Truppen der anderen Stadt eingesetzt werden, gleichgültig ob zwecks Angriff oder Verteidigung. (Wenn z. B. korinthische Truppen einen von Sparta kontrollierten Ort angegriffen haben, können sie keinen von Sparta kontrollierten Ort mehr verteidigen oder sich auf eine Seite mit spartanischen Truppen stellen.) Umgekehrt gilt natürlich auch, daß eine Stadt, deren Truppen einen von einer anderen Stadt kontrollierten Ort verteidigen, nicht mehr einen anderen Ort angreifen können, der auch von dieser Stadt kontrolliert wird oder sich auf eine andere Seite wie diese Stadt stellen kann.
- Falls ein Spieler mehrere Städte anführt, kann er zwar nicht mit den Truppen einer Stadt unter seiner Kontrolle eine andere von ihm selbst kontrollierte Stadt angreifen, aber ist es möglich, daß eine oder mehrere von ihm angeführte Städte mit einer bestimmten anderen Stadt verbündet sind, während gleichzeitig eine oder mehrere andere von ihm angeführte Städte mit derselben Stadt Krieg führen. Ein Spieler kann aber niemals von ihm kontrollierte Truppen auf beiden Seiten eines Ortes einsetzen, d. h. Truppen unter der Kontrolle eines Spielers können niemals gegeneinander kämpfen. (Beispielsweise ist Simon Anführer von Theben und Argos. Er greift einen von Athen kontrollierten Ort mit seinen thebischen Truppen an. Trotzdem kann er mit seinen Truppen aus Argos einen anderen von Athen kontrollierten Ort verteidigen, aber natürlich nicht den, den seine thebischen Truppen angreifen.)
- Die ersten Militärcounter, die zu einem Ort geschickt werden, müssen immer auf die Hauptfelder gelegt werden, nie auf die Felder der verbündeten Truppen. Militärcounter können erst dann auf die Felder für verbündete Truppen gesetzt werden, wenn es einen Hauptangreifer bzw. Hauptverteidiger gibt.

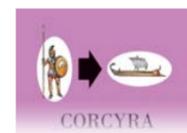
**ZUSÄTZLICHE TRUPPEN EINSETZEN:** Jedes Mal, nachdem ein Spieler durch Abgabe eines Einflußplättchens einen oder zwei Militärcounter eingesetzt hat, hat er einmalig die Möglichkeit, durch Abgabe eines eigenen Einflußmarkers bis zu zwei weitere Militärcounter einer Stadt einzusetzen, deren Anführer er ist. Dieser Einflußmarker muß aus der Stadt genommen werden, deren Truppen er einsetzen will. Falls der

Spieler auf diese Weise zwei Truppen einsetzt, müssen diese aus derselben Stadt kommen, können aber an verschiedenen Orten eingesetzt werden. (Z. B. hat Andreas gerade zwei spartanische Truppen an einem bestimmten Ort eingesetzt. Er möchte aber auch noch zwei Truppen aus Megara, dessen Anführer er ebenfalls ist, einsetzen, also entfernt er einen seiner Einflußmarker aus Megara und legt ihn in seinen Vorrat zurück. Die beiden Truppen kann er an einem oder auch an zwei verschiedenen Orten einsetzen.)

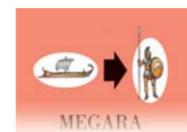
## 6. Kämpfe ausführen

In dieser Phase werden die Kämpfe ausgetragen, deren Ausgang darüber entscheidet, welche Spieler welche der sieben Ortsplättchen bekommen. Um die Übersicht nicht zu verlieren, sollten die Kämpfe in Reihenfolge der Ortsplättchen von oben nach unten erfolgen

Normalerweise besteht jeder Kampf aus zwei getrennten Kampfunden. Eine ist der Infanteriekampf, die andere der Galeerenkampf. In welcher Reihenfolge diese Kampfunden stattfinden ist oben auf jedem Ortsplättchen angegeben, von links nach rechts zu lesen. Der Sieger der ersten Kampfunde beginnt die zweite mit einem Vorteil, der Sieger der zweiten Kampfunde ist Kampfsieger und gewinnt damit das Ortsplättchen. Falls das Ortsplättchen nur ein Infanteriesymbol aufweist, findet hier nur eine Kampfunde statt, und zwar der Infanteriekampf.



Infanteriekampf findet zuerst statt, dann folgt der Galeerenkampf.



Galeerenkampf findet zuerst statt, dann folgt der Infanteriekampf.



Hier findet nur ein Infanteriekampf statt.

Die Kämpfe werden in Reihenfolge der Ortsplättchen von oben nach unten abgewickelt.

Der Ablauf von Infanterie- und Galeerenkampfunde ist identisch und wird im Folgenden genau beschrieben.

Zunächst werden die vier Kampfmarker oberhalb der Ortsplättchen auf das Feld „Battle Tokens“ gesetzt.



Beide Seiten, Angreifer und Verteidiger, decken ihre Counter auf und ermitteln ihre jeweilige Kampfstärke. Die Stärke jedes Militärcounters ist

auf dem Counter angegeben.

Manche Ortsplättchen erhöhen die Kampfstärke einer Seite. Ein graues Infanteriesymbol erhöht die Infanteriestärke des Verteidigers um eins, ein graues Galeerensymbol erhöht die Galeerenkampfstärke des Verteidigers um eins. Violette Symbole stellen Rebellen dar und erhöhen auf gleiche Weise wie gerade beschrieben die Kampfstärke des Angreifers. Wenn es an einem Ort keine Verteidiger gibt, verteidigen die einheimischen Milizen (graue Symbole) sich trotzdem, falls vorhanden. Wenn es aber an einem Ort keine Angreifer gibt, halten eventuell vorhandene Rebellen still und greifen nicht an.



Der Verteidiger erhöht seine Infanterie- und Galeerenkampfstärke jeweils um eins.



Der Angreifer erhöht seine Infanteriekampfstärke um eins.

Die Gesamtstärke des Angreifers wird mit der des Verteidigers verglichen, um zu bestimmen, welche Spalte der Kampftabelle benutzt wird. Jede Spalte gibt an, welches Ergebnis Angreifer und Verteidiger mit zwei Würfeln jeweils mindestens erzielen müssen, um einen Kampfmarker auf ihre Seite ziehen zu können. Die Spieler, d. h. Hauptangreifer und Hauptverteidiger, würfeln gleichzeitig. Wer das durch die Spalte der Kampftabelle vorgegebene Ergebnis erzielt oder übertrifft, zieht einen Kampfmarker aus dem Mittelfeld „Battle Tokens“ (Kampfmarker) auf das Feld seiner Seite links bzw. rechts daneben. Die Seite, die zuerst zwei Kampfmarker auf ihrer Seite hat, hat die Kampfunde gewonnen. Falls beide Seiten gleichzeitig zwei Kampfmarker auf ihrer Seite haben, würfeln die Spieler so lange weiter, bis einer das verlangte Ergebnis würfelt, der andere es aber verfehlt.

Der Verlierer einer Kampfunde muß einen Militärcounter als Verlust abgeben, dieser Counter wird neben den Spielplan gelegt. Der Verlustcounter muß von den Haupttruppen genommen werden, und zwar der (bzw. einer derjenigen) mit dem niedrigsten Wert. Falls es keine Haupttruppen des entsprechenden Typs gibt, wird ein Counter des niedrigsten Wertes der verbündeten Truppen genommen. Falls dafür mehrere Counter verschiedener verbündeter Städte in Frage kommen, entscheidet der Hauptangreifer bzw. Hauptverteidiger, welcher Counter als Verlust genommen wird.

Falls nur eine Seite Truppen des entsprechenden Typs hat, hat sie diese Kampfunde automatisch gewonnen.

Der Sieger der ersten Kampfunde beginnt die zweite Kampfunde mit einem Kampfmarker auf seiner Seite. Das heißt, daß er nur noch einen weiteren Kampfmarker gewinnen muß, um die zweite Kampfunde und damit den gesamten Kampf zu gewinnen. Falls das Ortsplättchen nur das Infanteriesymbol zeigt, gibt es nur eine Kampfunde (der Sieger dieser Kampfunde ist dann auch Sieger des gesamten Kampfes).

Der Sieger des gesamten Kampfes erhält das Ortsplättchen und legt es offen vor sich ab. Falls der Verteidiger verloren hat, wird das höchstwertigste freie Siegenkästchen unterhalb der entsprechenden Stadt mit einem Niederlagencounter abgedeckt.



**BEISPIEL:** Falls Korinth erstmals einen Kampf um einen Ort verliert, den es kontrolliert, wird ein Niederlagencounter auf das Kästchen „9“ unterhalb der Stadt Korinth auf dem Spielplan gelegt. Das bedeutet, daß der höchstmögliche Siegenpunkt für Statuen in dieser Stadt nun sieben beträgt.

Falls ein Ort nicht angegriffen wird, erhält der Verteidiger aber nicht das Ortsplättchen, dieses wird offen neben dem Spielplan abgelegt und ist aus dem Spiel. Der Hauptverteidiger setzt stattdessen zwei seiner Einflußmarker in die entsprechende Stadt.

Die nicht eliminierten Militärcounter werden anschließend zu ihren jeweiligen Herkunftsstädten zurückgelegt.

## DIE KAMPFTABELLE

Auf den ersten Blick sieht die Kampftabelle etwas verwirrend aus mit ihrer Mischung aus Verhältnissen und Differenzen. Es wird immer die Kampfstärke des Angreifers mit der des Verteidigers verglichen. Falls mehrere Spalten zutreffen sollten, bestimmt der Spieler mit der größeren Kampfstärke dann die Spalte, die ihm vorteilhafter erscheint.

COMBAT TABLE						
ODDS	1:2	-2	1:1	+2	2:1	3:1
ATTACKER	10	9	8	7	6	5
DEFENDER	5	6	7	8	9	10

**BEISPIEL:** Falls der Angreifer Stärke 2 hat und der Verteidiger Stärke 1, wird die Spalte 2:1 benutzt. Hat der Angreifer aber Stärke 5 und der Verteidiger Stärke 3, wird die +2 Spalte benutzt. Bei einem Angriff mit Stärke 3 gegen eine Verteidigung Stärke 4 wird die Spalte 1:1 benutzt. Ein Angriff mit 7 gegen eine Verteidigung von 12 würde die Spalte -2 benutzen, da dieses Verhältnis mehr als 1:2 ist, also wird die Spalte rechts davon benutzt. Ein Angriff mit weniger als 1:2 wird wie 1:2 behandelt, ein Angriff mit mehr als 3:1 wird wie 3:1 behandelt.

Bei einem Angriff von 2 gegen 4 hätte der Verteidiger die Wahl (da er die größere Kampfstärke hat), ob die Spalte 1:2 oder -2 benutzt wird, wobei die Wahl dann sicher nicht schwer fällt.

## BEISPIEL ENES KAMPFES

Athen hat beschlossen, Sizilien anzugreifen, das von Sparta kontrolliert wird. Der Galeerenkampf wird zuerst ausgetragen. Athen kommt auf eine Gesamtstärke von sieben, Sparta von fünf (einschließlich der einheimischen Galeerenmiliz). Das heißt, daß die Spalte +2 der Kampftabelle benutzt wird, Athen muß also mindestens „7“ würfeln und Sparta mindestens „8“. Athen würfelt „9“, Sparta nur „6“, nicht genug. Der Athen-Spieler zieht also einen Kampfmarker auf seine Seite. Im zweiten Wurf erzielt Athen „7“, Sparta sogar „11“. Beide Seiten erhalten einen Kampfmarker. Athen hat aber nun bereits zwei Kampfmarker auf seiner Seite und damit den Galeerenkampf gewonnen.

Sparta verliert seinen Galeerencounter mit dem niedrigsten Kampfwert (das können nie einheimische Milizen bzw. Rebellen sein).

Es folgt nun die zweite Kampfunde, der Infanteriekampf. Da Athen die erste Kampfunde gewonnen hatte, steht zu Beginn der zweiten Kampfunde bereits ein Kampfmarker auf der Seite Athens. Athen hat Infanteriestärke drei, Sparta sieben (einschließlich der einheimischen Infanteriemiliz). Das bedeutet, daß die Spalte 1:2 zur Anwendung kommt, Athen muß also mindestens 10 würfeln, Sparta nur 5. Los geht's, Athen schafft nur „7“, nicht genug, Sparta zieht mit einer „6“ einen Kampfmarker auf seine Seite. Wieder haben beide Seiten einen Marker und es kommt zur Entscheidung. Athen würfelt „10“, Sparta „8“, damit nehmen beide Seiten einen weiteren Kampfmarker auf ihre Seite. Beide Seiten haben nun zwei Marker auf ihrer Seite, was bedeutet, daß der Kampf weitergeht. Athen würfelt nun „6“, während Sparta „7“ würfelt. Damit ist der Kampf entschieden, denn Athen hat das geforderte Ergebnis nicht geschafft, wohl aber Sparta, das damit den gesamten Kampf gewonnen hat! Der Spieler nimmt das Ortsplättchen und legt es offen vor sich ab. Da er als Verteidiger gewonnen hat, wird kein Siegpunkt Kästchen abgedeckt. Alle noch verbliebenen Militärcounter kehren in ihre Heimatstädte zurück.

## 7. Rundenende



In dieser Phase sterben alle Anführer und ihnen zu Ehren werden Statuen errichtet.

Alle Anführercounter werden auf ihre Statuenseite umgedreht und auf das Statuenfeld neben der jeweiligen Stadt gelegt. Zum Spielende gibt es dafür Siegpunkte. Alle Einflußmarker werden vom Spielplan genommen und auf den Ablagehaufen gelegt. Es muß darauf geachtet werden, daß alle Militärcounter (außer Verlusten) wieder in ihrer Heimatstadt sind. Die nächste Spielrunde beginnt, falls das Spiel nicht beendet ist.

## SPIELLENDE UND SIEG

Das Spiel endet bereits nach der ersten oder zweiten Spielrunde, falls Athen oder Sparta vier oder mehr Niederlagen erlitten haben, ansonsten nach der dritten Spielrunde. Es erübrigt sich, die Rundenanzahl zu notieren, da es nach der dritten Runde keine Ortsplättchen mehr gibt.

Die Spieler addieren nun ihre Siegpunkte:

- Jeder Einflußmarker in jeder Stadt ist 1 Siegpunkt wert, unabhängig davon, wie viele Siege oder Niederlagen die Stadt errungen hat.
- Jedes Ortsplättchen ist so viele Siegpunkte wert, wie darauf angegeben ist.
- Jede Statue ist so viele Siegpunkte wert, wie das höchstwertigste freie Siegpunkt Kästchen unterhalb der Stadt angibt.



**BEISPIEL:** Die obige Abbildung zeigt Korinth. Hier ist jede Statue 5 Siegpunkte wert.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Siegpunkte durch Ortsplättchen hat. Falls dann immer noch ein Gleichstand besteht, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Statuen hat. Sollte es auch dann noch einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Sieger.

## ANHANG DIE PERSISCHEN STREITKRÄFTE

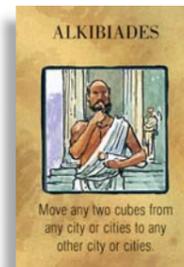
Falls ein Spieler es nicht geschafft hat, Anführer mindestens einer Stadt zu sein, übernimmt er die Kontrolle über die persischen Streitkräfte. Sie werden auf gleiche Weise eingesetzt wie die griechischen Streitkräfte, auch was den Gebrauch von Einflußmarkern betrifft. D. h. der Spieler kann nach einem Einsatz persischer Militärcounter einen seiner Einflußmarker aus einer beliebigen Stadt entfernen, um bis zu zwei zusätzliche persische Militärcounter in den Kampf zu schicken. Bei einer Niederlage erleiden die Perser keinerlei Verluste, alle persischen Militärcounter kehren immer auf den persischen Schild zurück. In dem sehr seltenen und eher unwahrscheinlichen Fall, daß mehrere Spieler nicht Anführer einer Stadt sind, teilen sich diese Spieler den Einsatz der persischen Streitkräfte und benutzen dabei ihre Einflußplättchen wie üblich. Falls die Perser Ortsplättchen gewinnen, werden diese neben den persischen Schild gelegt und darauf jeweils Anführercounter aller Spieler, die in dieser Runde die persischen Streitkräfte befehligen. Zum Spielende erhalten diese Spieler jeweils die vollen Siegpunkte dieser Ortsplättchen. Falls die Perser einen Ort verteidigen, der nicht angegriffen wird, setzt jeder Perserspieler zwei seiner Einflußmarker in die verteidigende Stadt.

## DIE SONDERPLÄTTCHEN

Jeder Spieler erhält zu Beginn ein Sonderplättchen, welches einmalig während des gesamten Spiels benutzt werden kann. Die folgenden Beschreibungen erklären genau, wann und wie jedes Plättchen verwendet werden kann.

*Kursiv gedruckte Erläuterungen haben keine spielrelevante Bedeutung.*

### ALKIBIADES



Der Spieler kann insgesamt zwei beliebige Einflußmarker, aus einer oder zwei Städten, in eine beliebige Stadt seiner Wahl versetzen. Diese Einflußmarker können weder von den Kandidatenfeldern genommen noch darauf gesetzt werden.

*Alkibiades war ein listiger, doppelzüngiger athenischer Politiker, der während des Krieges oftmals die Seiten wechselte.*

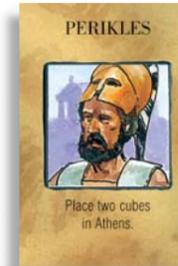
### BRASIDAS



Dieses Plättchen kann unmittelbar vor einem Infanteriekampf gespielt werden, auch wenn der Spieler selbst nicht daran beteiligt ist. Alle spartanischen Infanteristen dieser Kampfunde verdoppeln ihre Kampfstärke, das gilt aber nicht für Milizen oder Rebellen auf Seiten Spartas.

*Brasidas war ein hervorragender spartanischer Kriegsgeneral.*

### PERIKLES



Der Spieler setzt zwei seiner Einflußmarker nach Athen, und zwar direkt bevor oder nachdem er an der Reihe ist bzw. war, ein Aktionsplättchen zu nehmen.

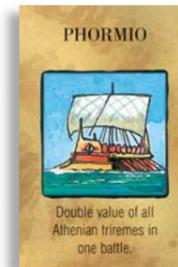
*Perikles war einer der berühmtesten Anführer Athens, der die frühen Feldzüge gegen Sparta leitete.*

### PERSIAN FLEET (PERSISCHE FLOTTE)



Dieses Plättchen kann unmittelbar vor einem Galeerenkampf gespielt werden, auch wenn der Spieler selbst nicht daran beteiligt ist. Der Spieler bestimmt, welche Seite bereits mit einem Kampfmarker auf ihrer Seite in diese Kampfunde geht. Damit kann aber kein automatischer Sieg herbeigeführt werden, d. h. es kann nicht für die Seite gespielt werden, die bereits auf Grund ihres Sieges in der ersten Kampfunde einen Kampfmarker auf ihrer Seite hat.

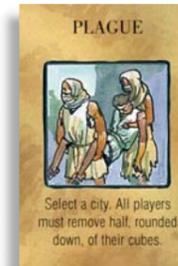
### PHORMIO



Dieses Plättchen kann unmittelbar vor einem Galeerenkampf gespielt werden, auch wenn der Spieler selbst nicht daran beteiligt ist. Alle athenischen Galeeren dieser Kampfunde verdoppeln ihre Kampfstärke, das gilt aber nicht für Milizen oder Rebellen auf Seiten Athens.

*Phormio war ein brillanter athenischer Admiral.*

### PLAGUE (PEST)



Dieses Plättchen muß während eines eigenen Zuges in der Phase „Einflußplättchen auswählen“ gespielt werden. Der Spieler bestimmt eine Stadt seiner Wahl, aus der alle Spieler (auch er selbst) die Hälfte ihrer Einflußmarker entfernen müssen, abgerundet. Ein Spieler mit fünf Einflußmarkern in dieser Stadt würde also zwei davon verlieren.

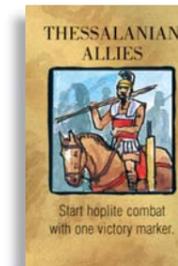
### SLAVE REVOLT (SKLAVENAUFSTAND)



Dieses Plättchen muß während eines eigenen Zuges in der Phase „Truppen einsetzen“ gespielt werden. Der Spieler nimmt einen spartanischen Infanteriecounter, entweder vom Spielplan oder vom Sparta kontrollierenden Spieler, und legt ihn nach Sparta zurück. Dieser Counter kann in dieser Spielrunde nicht mehr an Kämpfen teilnehmen. Der Spieler kann den Counter nicht auswählen, sondern muß zufällig einen ziehen. Der Counter steht erst in der nächsten Spielrunde wieder zur Verfügung.

*Die Heloten, die von Sparta versklavten Vorbewohner, erhoben sich gegen ihre Unterdrücker, wodurch die Hopliten, von denen jeder einen Heloten als Diener hatte, gespalten wurden.*

### THESSALIAN ALLIES (THESSALONIKISCHE VERBÜNDETE)



Dieses Plättchen kann unmittelbar vor einem Infanteriekampf gespielt werden, auch wenn der Spieler selbst nicht daran beteiligt ist. Der Spieler bestimmt, welche Seite bereits mit einem Kampfmarker auf ihrer Seite in diese Kampfunde geht. Damit kann aber kein automatischer Sieg herbeigeführt werden, d. h. es kann nicht für die Seite gespielt werden, die bereits auf Grund ihres Sieges in der ersten Kampfunde einen Kampfmarker auf ihrer Seite hat.

# PRÉSENTATION



ATHÈNES, BERCEAU DE LA DÉMOCRATIE, POUVAIT ÊTRE FIER DE SA SUPRÉMATIE SUR LA PUISSANTE PERSE. L'HISTOIRE A CÉPENDANT DÉMONTRÉ QUE LA FIERTÉ PRÉCÈDE DE PEU LA CHUTE. SPARTE ET LES AUTRES CITÉS DE LA GRÈCE ANTIQUE DÉCIDÈRENT QU'ATHÈNES DEVAIT ÊTRE RAMENÉ À LA RÉALITÉ, C'EST AINSI QUE SURVINT LA GUERRE DU PÉLOPONNÈSE.

Dans Périclès, chaque joueur représente une famille grecque qui, par le biais de son influence politique, va tenter de contrôler les six cités majeures de Grèce pour ensuite lever des armées et gagner du prestige sur les champs de bataille. Une partie peut être jouée à 3, 4 ou 5 joueurs. Elle se déroule en 3 tours, chaque tour étant constitué de quatre phases.

Dans la première phase, les joueurs sélectionneront des tuiles Influence qui leur permettront d'augmenter leur influence sur le plateau de jeu. L'influence est matérialisée par des cubes en bois. A 3 ou 4 joueurs, chaque joueur pourra choisir 5 tuiles Influence en tout. A 5 joueurs, chaque joueur disposera de 4 tuiles Influence. Certaines tuiles permettront aux joueurs de proposer des candidats au commandement ou de procéder à des assassinats pour réduire l'influence d'autres joueurs.

Dans la seconde phase, les joueurs proposeront des candidats pour les législatures vacantes. Ensuite, les joueurs décideront lequel des deux candidats dans chaque cité deviendra le leader, ce qui dépendra de l'importance de l'Influence de chaque candidat. Cependant, comme on le sait, chaque groupe au pouvoir devient fatalement impopulaire, donc le vainqueur perd une quantité d'Influence dans la cité égale à celle possédée par son adversaire.

La troisième phase du tour est consacrée aux combats. Chaque joueur prend le contrôle des forces armées des cités dont il est le leader. Les joueurs se battront sur 7 tuiles Lieu. L'ordre dans lequel les joueurs impliqueront leurs forces sur ces lieux dépend des tuiles Influences qu'ils auront choisies auparavant (et qui doivent être conservées à cette fin). Normalement un joueur peut envoyer jusqu'à deux unités au combat mais il peut en envoyer plus s'il est prêt à sacrifier un cube d'influence.

Chaque tuile Lieu représente un lieu historique de bataille. La tuile indique quelle cité la contrôle initialement. Certains lieux débutent avec des défenseurs intrinsèques. D'autres

hébergent des rebelles prêts à se révolter s'ils sont aidés par une autre cité. Une bataille pour un Lieu est généralement décomposée en deux rounds : un combat terrestre impliquant les hoplites et un combat maritime impliquant les trirèmes. L'ordre dans lequel ces deux rounds se déroulent est indiqué sur la tuile Lieu. Gagner le premier round de combat donne un avantage pour le second round. Le vainqueur du second round de combat prend la tuile, gagnant ainsi des points de victoire.

A la fin de chaque tour, les leaders meurent. Les citoyens reconnaissants leurs érigent des statues pour commémorer leur gouvernement éclairé dans ces temps troublés. Un nouveau tour débute. La partie prend normalement fin après trois tours ou moins si Athènes ou Sparte perdent définitivement la guerre. Les joueurs comptent leurs points de victoire qui proviennent de leur influence sur la carte, des victoires au combat et des statues. La valeur des statues dépend des performances guerrières de chaque cité durant la guerre du Péloponnèse.

## MATÉRIEL

- 1 PLATEAU DE JEU
- 1 LIVRET DE RÈGLES
- 21 TUILES LIEU
- 8 TUILES SPÉCIALES
- 60 PIONS ARMÉE
- 36 TUILES INFLUENCE
- 150 CUBES INFLUENCE DE 5 COULEURS
- 45 PIONS LEADER/STATUE DE 5 COULEURS
- 15 PIONS DÉFAITE
- 4 DÉS
- 4 PIONS COMBAT



## METTRE EN PLACE LE JEU

Chaque joueur prend un jeu de cubes d'Influence et les pions Leader / Statue de la même couleur.



Placez les pions Armée de Perse sur le bouclier Perse.



Perses

Bouclier des armées Perses

Mélangez les tuiles Influence et formez une pioche face cachée à côté du plateau. Piochez 10 tuiles et placez en une face visible dans chacun des 10 emplacements prévus sur le plateau.

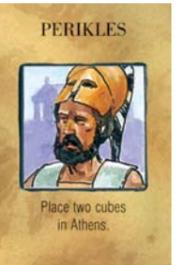


Case pour les tuiles Influence

Dessus de tuiles Influence

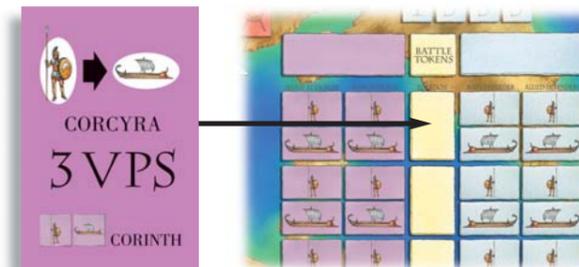
Dos des tuiles Influence

Mélangez les tuiles Spéciales et distribuez-en une à chaque joueur. Les tuiles restantes doivent être remises dans la boîte sans être vues. Chaque joueur peut prendre connaissance de sa propre tuile Spéciale mais doit la garder cachée des autres joueurs. Il est fortement recommandé que les joueurs lisent les explications détaillées dans ce livret de règles pour comprendre les effets exacts de leur tuile et à quel moment elle peut être jouée.



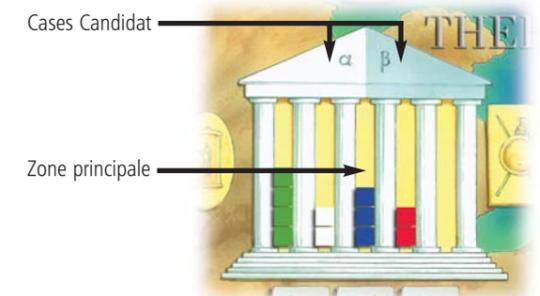
Tuile spéciale

Mélangez les tuiles Lieu et formez une pioche face cachée à côté du plateau. Piochez 7 tuiles et placez en une face visible dans chacun des emplacements prévus sur le plateau.



Tuile Lieu

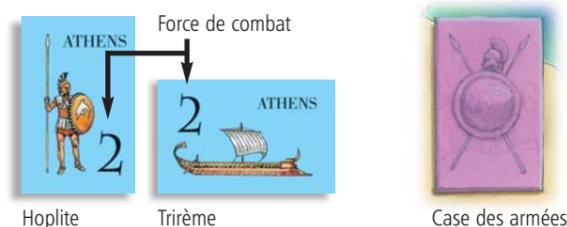
Utilisez un dé pour déterminer qui sera le premier joueur. Chaque joueur place 2 cubes Influence dans chaque cité. Les cubes doivent être placés dans la partie principale du temple, pas sur les cases candidats (alpha et bêta). Placez les cubes en colonne pour qu'il soit facile de voir combien chacun en possède. Ensuite, en commençant par le premier joueur, chaque joueur place un cube d'Influence supplémentaire dans la cité de son choix. Répétez cette étape pour que chaque joueur ait placé deux cubes en tout.



Placez les pions Défaite à côté du plateau près à être utilisés quand une cité subit une défaite.



Placez les pions Armée de chaque cité dans l'emplacement prévu dans leur cité respective.



Hoplite

Trirème

Case des armées

# DÉROULEMENT DU JEU

Un tour est constitué des phases suivantes :

1. Pioche des tuiles Lieu et Influence
2. Choix des tuiles Influence
3. Proposition des candidats
4. Résolution des élections
5. Engagement des forces armées
6. Résolution des combats
7. Fin du tour

## 1. Pioche des tuiles Lieu et Influence

Ignorez cette phase au premier tour puisque les tuiles sont déjà disposées. Dans les tours suivants, vous devez piocher 7 nouvelles tuiles Lieu. Re-mélangez ensemble toutes les tuiles Influence pour former une nouvelle pioche puis prenez en 10 et placez-les sur le plateau.

## 2. Choix des tuiles Influences

**MEGARA**  
Dans cette phase, les joueurs vont choisir des tuiles Influence qui leur permettront de placer plus de cubes Influence sur le plateau.

Ordre du tour : Au premier tour, l'ordre a été déterminé au hasard. Aux seconds et troisièmes tours, le joueur qui était le dernier leader d'Athènes devient le premier joueur.

Le premier joueur choisit une tuile Influence parmi les 10 visibles. Il doit placer immédiatement un nombre de cubes égal au nombre de morceaux de poterie sur la cité de même couleur que la tuile. Si la tuile indique

"Any city" ("n'importe quelle cité") alors le joueur peut placer le cube dans la cité de son choix.

Si la tuile a un symbole Candidat alors le joueur doit proposer un candidat dans n'importe quelle cité, pas forcément celle de la couleur de la tuile. Voyez les règles sur les propositions de candidats pour plus de détails (§3).

Symboles Candidat

Si la tuile a un symbole Assassin alors le joueur doit retirer un cube de la couleur qu'il souhaite de n'importe quelle ville du plateau, pas forcément celle indiquée sur la tuile Influence. Le cube est retourné à

son propriétaire. Le joueur peut retirer un cube de sa propre couleur. Il peut assassiner un candidat. S'il y avait déjà deux candidats en lice et que le cube assassiné était sur la case 'α', alors le cube présent sur la case 'β' est déplacé en 'α'.

**MEGARA**

Symboles Assassin

Le joueur place la tuile Influence devant lui. Elle est conservée pour être utilisée dans une phase à venir. Une nouvelle tuile Influence est piochée et placée sur l'emplacement libre. Le joueur suivant choisit maintenant une tuile. Continuez ainsi dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 5 tuiles (ou 4 tuiles seulement à 5 joueurs). Une fois que tous les joueurs ont leurs tuiles, passez à la phase suivante.

Un joueur ne peut pas prendre une tuile Influence s'il en a déjà pris une de la même couleur durant un round précédent sauf s'il ne peut pas choisir une tuile qui n'enfreigne pas cette règle. Dans ce cas, le joueur peut prendre n'importe laquelle des tuiles visibles. Notez que ce cas est très rare. Ceci est aussi valable pour les tuiles marrons 'Any City'.

Un joueur ne peut pas choisir de passer. Il doit sélectionner une tuile. Il doit placer le nombre de cubes indiqué sur la tuile et effectuer les actions indiquées sur la tuile.

## 3. Proposer des candidats

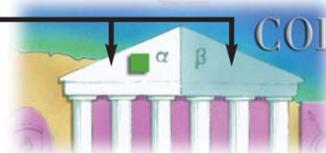
Dans cette phase, les joueurs vont proposer des candidats pour gouverner chacune des cités.

Ordre du tour : le premier joueur est le même que lors de la phase précédente.

Le premier joueur choisit un cube dans une cité et le fait monter vers une case candidat vacante. Chaque cité a deux cases Candidat, notées 'α' et 'β'. Le premier cube monté doit être mis sur l'emplacement 'α'. Le second cube sera mis sur l'emplacement 'β'. Il ne peut y avoir qu'un seul cube sur chaque case. Un joueur doit avoir au moins un cube de sa propre couleur dans la cité pour avoir le droit de proposer un candidat. Un joueur n'est pas obligé de proposer un candidat de sa propre couleur, il peut proposer un cube appartenant à n'importe qui. Il ne peut jamais y avoir deux candidats de la même couleur dans une cité.

Cases Candidat

Ici un cube vert a été placé sur une case Candidat



Après que le premier joueur a proposé un candidat, le second joueur dans le sens horaire propose un candidat à son tour et ainsi de suite. Répétez ce processus jusqu'à ce que les 12 cases Candidat contiennent un cube. A son tour un joueur doit proposer un candidat s'il le peut, sinon il passe.

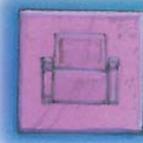
## 4. Résolution des élections

Lors de cette phase, on résout les élections de chaque cité.

Vous pouvez résoudre les élections dans l'ordre que vous souhaitez. Le candidat qui a le plus de cubes Influence dans la cité devient le leader. Les deux cubes candidats sont retirés de la cité et retournés à leurs propriétaires. Le gagnant retire également un nombre de cubes égal au nombre de cubes possédés par son adversaire dans cette cité. Le gagnant place alors un de ses pions Leader sur la case Leader de la cité.



Pion Leader



Case leader

En cas d'égalité, le joueur présent sur la case 'α' gagne l'élection.

Si un joueur n'a pas d'adversaire dans une cité, il perd seulement son cube candidat.

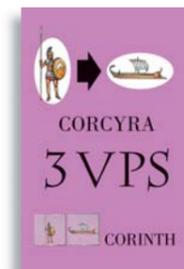
Lorsque les élections ont été résolues pour les six cités, le tour passe à la phase suivante.

**Exemple :** Dans cette cité, Rouge gagne les élections. Les deux cubes candidats sont retirés et rendus à leurs propriétaires. Trois cubes rouges supplémentaires sont retirés de la cité puisqu'il y a trois cubes verts dans celle-ci. Le joueur rouge place alors un de ses pions Leader sur la case Leader.



## 5. Engagement des forces armées

Dans cette phase, les joueurs vont envoyer les forces sous leur contrôle pour combattre sur sept lieux de bataille.



Tuile Lieu Corinthien

Il doit y avoir sept tuiles Lieu visibles. La couleur de la tuile indique quelle cité contrôle actuellement ce lieu.

Chaque joueur prend les pions Armées des cités dont il est le leader. Notez que seuls les pions présents sur le plateau sont récupérés, pas ceux qui sont dans la boîte suite à un combat perdu précédemment.

Si un joueur n'est leader d'aucune cité alors il prend le contrôle des armées perses. Voir les règles détaillées sur les Perses plus loin dans ce livret de règles.

Ordre du tour : Le premier joueur est choisi par le joueur qui a pris le contrôle de Sparte. Dans le sens horaire en partant du premier joueur, chaque joueur doit récupérer des pions Armées parmi les pions morts (les pions défaussés suite à une bataille perdue). Il doit récupérer un pion pour chaque cité qu'il contrôle. Il peut choisir s'il récupère un hoplite ou une trirème. Il doit prendre le pion le plus faible du type choisi. L'ordre dans lequel les joueurs peuvent engager leurs forces sur un lieu est déterminé par les tuiles Influence qu'ils ont choisies auparavant. Les joueurs vont utiliser ces tuiles pour envoyer des forces attaquer et défendre ces lieux. La règle d'or est que les tuiles avec 2 morceaux de poterie sont utilisées en premier et celles avec 1 seul morceau ensuite. Le premier joueur a été choisi par le leader Spartiate. Si ce joueur a une tuile avec 2 poteries, il doit alors la dépenser et peut placer un ou deux pions armées sur un ou deux lieux. Le tour passe au joueur suivant qui possède une tuile avec 2 poteries, dans le sens horaire. Ce joueur doit utiliser une tuile et peut engager des armées. Si un joueur n'a que des tuiles avec 1 poterie alors son tour est passé jusqu'à ce que les autres joueurs aient utilisé toutes leurs tuiles avec 2 poteries. On continue ensuite avec le joueur à la gauche du dernier joueur à avoir utilisé une tuile avec 2 poteries. Ce joueur doit utiliser une tuile avec 1 poterie. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé toutes leurs tuiles.

Quand un joueur utilise une tuile, elle est défaussée. Ce joueur a à présent la possibilité de placer entre 0 et 2 pions armées sur un ou deux lieux. S'il envoie 2 armées, elles peuvent être placées sur deux lieux différents. Elles peuvent également provenir de deux cités différentes (notez que certains joueurs contrôleront les armées de plusieurs cités). La couleur de la tuile Influence n'a pas d'impact sur la couleur des armées placées. Le nombre de poteries sur la tuile n'a pas

d'impact sur le nombre de pions armées qui peuvent être envoyées, juste sur l'ordre dans lequel ils seront engagés.

De chaque côté des tuiles Lieu, il y a 2 cases pour l'attaquant principal, 2 pour les alliés de l'attaquant, deux pour le défenseur principal et deux pour les alliés du défenseur. Le premier joueur à se placer d'un côté d'un lieu devient l'attaquant/défenseur principal. Les armées placées du même côté par les autres joueurs seront placées dans les cases des alliés de l'attaquant / du défenseur. Seuls l'attaquant et le défenseur principal peuvent gagner la tuile Lieu.



Il y a des cases pour les trirèmes et pour les hoplites. Quand un joueur place des armées, il doit s'assurer qu'elles sont placées dans les cases du bon type. Les pions peuvent être empilés sur une case. Les pions doivent être placés face cachée de façon à ce que les autres joueurs ne connaissent pas leur force. Un joueur peut consulter ses pions n'importe quand, mais pas ceux des autres joueurs. Il peut y avoir n'importe quel nombre de pions dans les cases alliées et ils peuvent provenir de plusieurs cités.

Certaines restrictions gouvernent le placement des pions :

- Un joueur ne peut jamais attaquer une cité dont il est le leader même s'il contrôle des armées d'une autre cité.
- Si un joueur désire devenir le défenseur principal ou allié d'un lieu dont il n'a pas le contrôle, il doit demander la permission au joueur qui a le contrôle de ce lieu (exemple : si le leader de Thèbes veut défendre un Lieu Athénien, il doit demander l'autorisation à l'Athénien pour pouvoir le faire). Une fois que deux villes sont alliées de cette façon, elles ne peuvent plus se combattre dans d'autres lieux.
- Une fois que les armées d'une cité ont attaqué un lieu, celle-ci est en guerre contre la ville qui contrôle le lieu. Cela signifie qu'elles ne peuvent plus s'allier avec cette ville que ce soit pour défendre un autre Lieu appartenant à cette cité ou en plaçant des armées du même côté que les armées de cette cité (exemple : si le Corinthien attaque un Lieu sous contrôle Spartiate alors il ne peut pas défendre un autre Lieu spartiate, ni s'allier avec le Spartiate sur un autre Lieu).
- Si un joueur est leader de plusieurs cités alors, bien qu'il ne puisse pas utiliser ses armées pour attaquer une ville dont il est le leader, il est possible pour les forces d'une cité d'être alliées à une autre cité alors qu'une autre armée sous son contrôle est l'ennemie de cette même cité. Cependant, un joueur ne peut jamais avoir des armées sous son contrôle des deux côtés d'une tuile Lieu, c'est à dire que les armées sous le contrôle d'un même joueur ne peuvent jamais s'affronter. (exemple : Simon est le leader de Thèbes et Argos. Il attaque un lieu Athénien avec ses armées de Thèbes. Il peut toujours utiliser ses armées d'Argos pour aider à défendre un autre Lieu Athénien, mais pas celui attaqué par ses armées de Thèbes).
- Le premier pion placé sur un lieu doit aller dans une des deux cases principales, pas sur une case Alliés. On ne peut mettre des armées sur les cases Alliés que lorsqu'il y a déjà un attaquant / défenseur principal du même côté.

## ENVOYER DES ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES

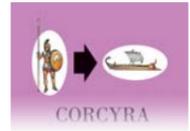
Après qu'un joueur a placé un ou plusieurs pions sur un Lieu, il a la possibilité de dépenser un cube d'Influence pour placer jusqu'à deux armées supplémentaires. Le cube doit provenir de la cité correspondant aux armées. Si deux pions sont placés, ils doivent provenir de la même cité, bien que leur destination puissent être différentes.

**EXEMPLE :** Andy vient juste de placer deux armées de Sparte sur un Lieu. Il décide qu'il veut en plus envoyer deux armées supplémentaires de Mégare dont il est aussi le leader. Il enlève un de ses cubes de Mégare et peut placer jusqu'à deux armées de Mégare. Il peut les placer à deux endroits différents.

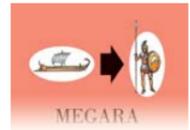
Un joueur ne peut dépenser ainsi qu'un cube par round.

## 6. Résolution des combats

Un combat consiste en général en deux rounds distincts. L'un sera un combat de trirème, l'autre un affrontement d'hoplites. L'ordre dans lequel ces deux rounds ont lieu est indiqué sur la tuile, de la gauche vers la droite. Le second round de combat détermine quel camp gagne la tuile. Le vainqueur du premier round débute le second round avec un avantage. Si la tuile Lieu n'a qu'un symbole hoplite, alors il n'y a qu'un round de combat entre hoplites.



Le combat entre hoplites a lieu en premier puis le combat entre trirèmes



Le combat entre trirèmes a lieu en premier puis le combat entre hoplites



Là, seul le combat entre hoplite a lieu

Les trirèmes et les hoplites sont gérés exactement de la même manière. Placez les 4 pions Combat dans la case Combat.



Chaque camp révèle ses pions et additionne ses points de combat.

La tuile Lieu peut aussi ajouter des points de force à un camp.

Un symbole hoplite gris ajoute un à la force des hoplites du défenseur. Une trirème grise ajoute un à la force de ses trirèmes. Les symboles violets représentent les rebelles et sont ajoutés de la même façon mais comptent pour l'attaquant. Si une tuile n'est pas défendue par un joueur, les défenseurs intrinsèques défendent quand même.

Au contraire, si une tuile Lieu avec des symboles violets n'est pas attaquée alors ces rebelles n'attaquent pas.



Les défenseurs ajoutant 1 à leur totaux d'hoplites et de trirèmes



L'attaquant ajoute un à son total d'hoplites

Comparez la force des attaquants à la force des défenseurs pour déterminer quelle colonne va être utilisée sur la table de combat. Cette colonne présente le total qu'un joueur doit atteindre ou dépasser pour placer un pion Combat de son côté. Les joueurs lancent deux dés chacun. Si le total d'un joueur est égal ou supérieur au nombre indiqué par la colonne alors il place un pion de combat de son côté. Le premier camp qui gagne deux pions gagne le combat. Si les deux camps gagnent leur deuxième pion simultanément alors ils continuent le combat jusqu'à ce qu'un camp réussisse son jet de dé alors que l'autre camp l'a raté.

Le camp perdant d'un round doit perdre un de ses pions armées. Le pion doit appartenir à l'armée principale si possible. On choisit l'armée de plus petite valeur et on la met de côté. S'il n'y a pas de pion du bon type dans l'armée principale alors on élimine un pion appartenant à un allié.

Si un seul des deux camps possède une armée du bon type durant un round de combat alors il gagne automatiquement ce round.

Le vainqueur du premier round de combat débute le second round de combat avec un pion Combat déjà positionné de son côté, ce qui signifie qu'il n'a besoin de gagner qu'un seul pion de plus. Le vainqueur du second round gagne le combat.

Le vainqueur du combat prend la tuile Lieu et la place face visible devant lui. Si le camp du défenseur a perdu alors placez un pion Défaite sur le carré de points de victoire de plus forte valeur sous la cité correspondante.



**EXEMPLE :** Si Corinthe se voit infliger sa première défaite alors on place un pion Défaite sur la case '9' sous cette ville. Cela signifie que la valeur maximale des statues dans la ville est de 7 points de victoires.

Si un Lieu n'est pas attaqué alors il n'est pas récupéré par le défenseur. Il est placé face visible à côté du plateau. Le défenseur principal de ce Lieu doit alors placer deux de ses cubes dans la ville de la même couleur que la tuile.

Tous les pions Armées qui n'ont pas été éliminés sont alors remis à côté des cités.

## TABLE DE COMBATS

Dans un premier temps, les combats, constitués d'un mélange de probabilités et de différence de forces, peuvent sembler un peu confus. La force des attaquants est toujours comparée à la force des défenseurs. Le camp avec la plus grande force de combat doit utiliser la colonne qui lui est le plus favorable si plus d'une colonne convient à la situation.

		COMBAT TABLE					
ODDS	1:2	-2	1:1	+2	2:1	3:1	
ATTACKER	10	9	8	7	6	5	
DEFENDER	5	6	7	8	9	10	

**Exemple :** Si l'attaquant a une force de 2 et le défenseur une force de 1 alors l'attaquant utilise la colonne 2:1. Cependant, si l'attaquant était à 5 contre 3, il serait forcé d'utiliser la colonne +2 à la place. Une attaque avec une force de 3 contre une défense de 4 utiliserait la colonne 1:1. Une attaque de 7 contre 12 utilise la colonne -2. Une attaque à moins de 1:2 est traitée comme 1:2. Une attaque à plus de 3:1 est traitée comme une attaque 3:1.

## EXEMPLE DE COMBAT

Athènes a décidé d'attaquer la Sicile qui est contrôlée par Sparte. Le combat des trirèmes va être résolu en premier. Athènes a une force totale de 7 contre 5 pour Sparte (incluant une trirème intrinsèque en défense). Cela place le joueur Athénien sur la colonne +2, ce qui signifie qu'il doit réussir 7 ou mieux alors que Sparte doit atteindre 8. L'Athénien fait 9 et place un pion Combat de son côté. Le Spartiate fait 6, ce qui n'est pas suffisant. L'Athénien réussit ensuite un 7 et prend un autre pion Combat. Le Spartiate réussit un 11 et prend aussi un pion. Cependant l'Athénien a deux pions ce qui signifie qu'il a gagné le combat des trirèmes. Le Spartiate doit perdre sa trirème de plus basse valeur (pas le défenseur intrinsèque).

Il faut désormais effectuer le combat entre hoplites. L'Athénien a une force de 3 contre 7 pour le Spartiate (incluant un hoplite de la tuile Lieu). L'Athénien doit donc utiliser la colonne 1:2 ce qui signifie qu'il doit réussir un 10 ou mieux et le Spartiate 5 ou mieux. Athènes fait 7 ce qui n'est pas suffisant. Sparte fait un 6 et prend un pion de Combat. L'Athénien réussit un 10 ce qui lui permet de prendre un pion mais Sparte réussit un 8 qui lui permet de faire de même. Les deux camps ont alors 2 pions chacun ce qui signifie qu'ils doivent continuer à lancer les dés. L'Athénien fait 6 mais le Spartiate fait 7 ce qui signifie que Sparte a réussi son jet et pas Athènes. Sparte a donc gagné le combat et prend la tuile Lieu. L'Athénien perd son hoplite de plus petite valeur.

## 7. Fin du tour



Tous les pions leaders sont retournés du côté Statue et sont déplacés sur la zone des statues à gauche de la ville. Elles rapporteront des points de victoire à la fin de la partie. Toutes les tuiles Influences sont retirés du plateau et placées à la défausse.

Assurez-vous que tous les pions Armées soient remis sur leur cité d'origine (sauf les pertes). Un nouveau tour peut alors débiter.

Le jeu se terminera à la fin du troisième tour ou à la fin du tour actuel si Athènes ou Sparte a subi 4 défaites ou plus. Il n'y a pas de pions pour indiquer le nombre de tours puisqu'il n'y a plus de tuiles Lieu à la fin du troisième tour.

## LES PERSES

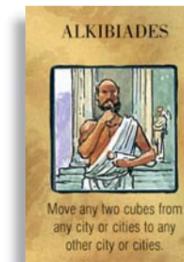
Si durant un tour, un joueur n'est leader dans aucune cité alors il prend le contrôle des armées de Perse. Elles sont engagées de la même façon que les armées grecques, i.e. en utilisant les tuiles Influences. Un joueur peut dépenser n'importe lequel de ses cubes pour placer des armées Perses supplémentaires. Aucune unité Perse n'est retirée du jeu quand elle perd le combat, elles sont toutes remises sur le bouclier à la fin du tour.

Dans le cas improbable où deux joueurs ou plus se retrouvent sans cité alors ces joueurs partagent les forces Perses. Si les Perses gagnent des tuiles Lieu, celles-ci doivent être placées vers le bouclier Perse avec dessus des pions leader de chacun des joueurs qui les contrôlent. A la fin du jeu, ces joueurs marqueront tous le même nombre de points de victoires pour ces tuiles. Si les Perses défendent un Lieu qui n'est pas attaqué alors chaque joueur contrôlant les Perses place 2 cubes dans la cité à laquelle la tuile appartient.

## TUILES SPÉCIALES

Chaque joueur a une tuile Spéciale. Ce sont toutes des tuiles à usage unique qui doivent être défaussées après avoir été jouées. Le moment où elles peuvent être jouées dépend de la tuile, comme indiqué ci-dessous :

ALKIBIADES (Alcibiade)



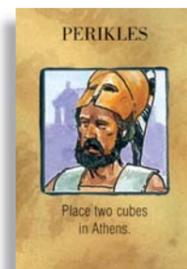
Le joueur peut prendre 2 cubes de n'importe quelle couleur de n'importe quelle(s) cité(s) et les déplacer vers n'importe quelle cité. Ces cubes ne peuvent pas être pris sur une case Candidat et ne peuvent pas non plus être placés sur une case Candidat.

BRASIDAS



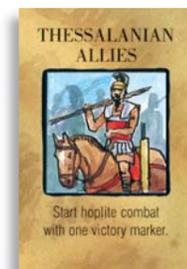
Cette tuile peut être jouée sur n'importe quel joueur juste avant qu'un combat entre hoplites soit résolu. Tous les pions hoplites de Sparte dans ce combat ont leur valeur multipliée par deux. Les attaquants / défenseurs intrinsèques ne sont pas multipliés.

#### PERIKLES (Péridès)



Le joueur place 2 cubes à Athènes. Cette tuile peut être jouée par le joueur quand c'est son tour de choisir une tuile Influence, soit juste avant, soit juste après avoir pris cette tuile.

#### THESSALIANIAN ALLIES (Alliés de Thessalie)



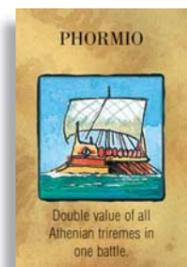
Cette tuile peut être jouée par n'importe quel joueur juste avant de résoudre un combat entre hoplites. Ce joueur peut décider qu'un camp commence avec un pion Combat déjà de son côté. Elle ne peut pas être jouée pour gagner une victoire automatique, i.e. elle ne peut pas être jouée si ce camp a déjà un pion de son côté pour avoir gagné le premier round de combat.

#### PERSIAN FLEET (Flotte Perse)



Cette tuile peut être jouée sur n'importe quel joueur juste avant qu'un combat de triremes soit résolu. Ce joueur peut décider qu'un camp commence le round avec un pion Combat déjà placé dans son camp. Elle ne peut pas être jouée pour gagner une victoire automatique, i.e. elle ne peut pas être jouée si ce camp a déjà un pion de son côté pour avoir gagné le premier round de combat.

#### PHORMIO (Phormion)



Cette tuile peut être jouée sur n'importe quel joueur juste avant qu'un combat entre triremes soit résolu. Tous les pions de triremes Athéniennes de ce combat voient leur valeur multipliée par deux. Les défenseurs / attaquants intrinsèques ne sont pas doublés.

#### PLAGUE (Peste)



Cette tuile doit être jouée pendant le tour de son propriétaire durant la phase Influence. Le joueur choisit une cité. Chaque joueur retire la moitié de ses cubes, arrondi à l'inférieur. Par exemple, un joueur avec 5 cubes dans une cité en perdrait 2.

#### SLAVE REVOLT (Révolte des esclaves)



Elle peut être jouée par son propriétaire lorsque c'est son tour d'engager des armées. Il peut prendre un pion Spartiate soit sur le plateau soit devant le joueur et le renvoyer à Sparte. Ce pion ne peut pas être engagé dans un combat pendant ce tour. Le joueur ne peut pas examiner le pion qu'il enlève. Le pion reviendra en jeu au tour suivant.

#### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine soit à la fin du premier ou second tour si Athènes ou Sparte a subi quatre défaites ou plus soit à la fin du troisième tour.

Les joueurs comptent leurs points de victoire comme suit :

- Chaque cube dans une cité vaut 1PV. Ce score n'est pas affecté par la valeur finale de la cité.
- Chaque tuile Lieu rapporte le nombre de points de victoire indiqué dessus,
- Chaque statue rapporte le plus grand nombre de points de victoire non recouvert par un pion défaite sous la cité correspondante.



**EXEMPLE :** la situation ci-dessus correspond à Corinthe. Chaque statue rapporte 5 points de victoire.

Les joueurs additionnent leurs points de victoire. Le joueur avec le plus grand total gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de points de victoire sur les tuiles Lieu gagne. S'il y a encore égalité alors le joueur avec le plus de statues gagne.

