

GRECOLONIES

3 à 5 joueurs

12 ans et plus

Durée : 15 minutes/joueur

Un jeu d'expansion, de conquête et de diplomatie se déroulant durant l'antiquité grecque, précisément entre le VIII^{ième} et le VI^{ième} siècle avant JC.

Durant cette époque archaïque, la Grèce connaît un important essor démographique.

Cet essor entraîne une pénurie de terres arables, ce qui engendre des tensions sociales au sein de chaque Cité Grecque.

Afin d'apaiser ces tensions, de nombreux citoyens quittent leur Métropole pour fonder de nouvelles colonies sur les rives de la Mer Méditerranée et de la Mer Noire.

Des conflits finissent par apparaître entre les Métropoles rivales, soutenues par leurs colonies, pour la domination de l'ensemble du monde grec.

BUT DU JEU

A la tête d'une Métropole, les joueurs fondent et conquièrent des Colonies dans le but de s'emparer de tuiles objectives et de remporter des combats.

Parallèlement, chaque joueur devra défendre sa Métropole contre le pillage pour protéger les objectifs durement acquis.

En fin de partie, le joueur qui a accumulé le plus de points de Gloire remporte la Victoire.

MATERIEL

Le jeu contient :

- Des pions de 5 couleurs différentes
- 15 marqueurs « points de Gloire »
- Un plateau de jeu
- 12 tuiles « Objectifs »
- 12 dés à 6 faces
- deux gobelets
- 1 marqueur compte tour « Oracle »

DES PIONS

Le jeu comprend :

- 5 pions « garde sacrée » (1 par couleur)
- 150 pions « Citoyen » (30 par couleur)

Le pion « Garde Sacrée » vient augmenter la protection de la Métropole du joueur lorsque cette dernière est attaquée.



Points de Gloire



Garde sacrée



Citoyen

MARQUEURS POINTS DE GLOIRE

Ces marqueurs, en forme de pièces de monnaies de couleurs bleues et vertes, symbolisent les « Points de Gloire » que les joueurs peuvent gagner en remportant des combats.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau représente la Grèce et plusieurs contrées environnantes, notamment l'Anatolie et le sud de l'Italie (Grande-Grèce).

Le plateau possède deux faces :

- Une face « Grécolonies classic », (conseillée à 5 joueurs)
- Une face « Grecolonies express » pour des parties plus courtes (conseillée pour 3 joueurs)

La face du plateau Grecolonies classic :



Le plateau est découpé en provinces.

il contient également une « Zone de Fuite » (la silhouette en train de courir en Anatolie) et une « Réserve de Points de Gloire » (les deux pièces entrelacées en bas à droite), ainsi qu'un tableau Oracle.

PROVINCES

Les provinces sont des zones du plateau pouvant accueillir des citoyens.

Elles sont deux types : Métropole ou Colonie.

METROPOLE :

Il s'agit des 5 Provinces de couleur orangée (foncée ou claire). Elles représentent les provinces occupées par les joueurs en début de partie.

Ces Provinces accueillent durant toute la partie le pion « Garde Sacrée » du joueur qui l'occupe. Ces provinces ne peuvent être conquises, mais elles peuvent être pillées.

COLONIE :

Il s'agit des provinces que les joueurs peuvent occuper avec leurs citoyens, en plus de leur province Métropole.

Chaque Province colonie :

- possède une **couleur**, correspondant à une production agricole (jaune = **Céréale**, violet = **vin**, vert = **Huile d'Olive**, marron= **bois**)
- contient trois **objets identiques**, correspondant à une production artisanale (Métal, Parfum, Tissus et Marbre)
- contient un **signe du zodiaque** cerclé de rouge, correspondant au sanctuaire d'un dieu (⚡ = Zeus, ♀ = Arès, ♀ = Héra, ⚓ = Poséidon)

ORACLE

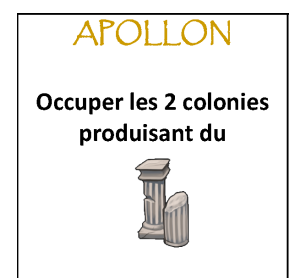
Le tableau « Oracle » peut permettre, sous certaines conditions à un joueur d'augmenter le nombre de citoyens qu'il peut recruter lorsqu'il effectue une action RECRUTER.

12 TUILES « OBJECTIF »

Le jeu comprend 12 tuiles « Objectif » qui portent chacune le nom d'un dieu de l'Olympe.

En fin de partie, chaque tuile Objectif détenue par le joueur rapportera deux points de Gloire.

Les tuiles marqués d'un * ne sont mises en jeu que si la version « classic » du plateau est utilisée.



12 DES SPECIAUX A SIX FACES

Sur chaque face est dessinée une arme parmi les trois (**BOUCLIER**, **CASQUE** ou **LANCE**), qui composent l'armement d'un hoplite.

Chaque Arme est représentée sur chaque face du dé en un ou en deux exemplaires.



MISE EN PLACE

- 1) Chaque joueur se place autour du plateau et choisit une couleur de pions parmi les cinq disponibles.
- 2) Chaque joueur positionne DOUZE (12) pions « citoyen » et son pion « garde sacrée » dans la province Métropole (de couleur orangé) la plus proche de sa place, en respectant impérativement l'agencement suivant :

SPARTE ➤ THERA ➤ MILETOS ➤ PHOCAEA ➤ CHALCIS ➤ SPARTE

Exemples :

A cinq joueurs, le joueur dont la Métropole est CHALCIS doit impérativement avoir à sa gauche le joueur dont la Métropole est PHOCAEA et à sa droite le joueur dont la Métropole est SPARTE.

A quatre joueurs (si THERA est inoccupée), le Joueur dont la Métropole est MILETOS doit impérativement avoir à sa gauche le joueur dont la Métropole est SPARTE et à sa droite le joueur dont la Métropole est PHOCAEA

Les autres pions « citoyen » forment la réserve du joueur, qu'il garde devant lui.

- 3) Des tuiles « Objectif » sont tirées au hasard et placées « face visible » sur les emplacements prévus à cet effet (2 ou 3 suivant le plateau utilisé) ; les autres tuiles demeurent « face cachée » et forment une pioche.
- 4) Sur la « Réserve de point de Gloire », il est disposé deux fois plus de marqueurs « Point de Gloire » qu'il n'y a de joueur.
- 5) Le premier joueur est celui qui a mangé un plat à base d'huile d'olives le plus récemment. Le deuxième joueur est celui placé à la gauche du premier joueur, et ainsi de suite en respectant le sens horaire.

NOTE : Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, une ou plusieurs provinces METROPOLE seront inoccupées en début de partie. Ces provinces resteront inoccupées : les joueurs ne pourront pas y effectuer de déplacement durant toute la partie.

Exemple de mise en place à quatre joueurs (face Classic) :



Dans cet exemple, la province Métropole THERA restera inoccupée durant toute la partie.

Si **Bleu** est le premier joueur, l'ordre du tour sera : **Bleu**, **Noir**, **Vert** et **Jaune**.

DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le jeu se déroule en une succession de tours.

En commençant par le premier joueur, puis en suivant le sens horaire, le joueur actif :

- Effectue une action parmi les deux possibles
- Vérifie s'il peut s'emparer d'une ou de plusieurs tuiles « Objectif »
- Passe la main au joueur à sa gauche

Une fois que l'ensemble des joueurs a effectué une action, un nouveau tour commence, sauf si les conditions de « fin de partie » sont remplies (voir page 16).

EFFECTUER UNE ACTION

Le joueur actif doit impérativement réaliser une action parmi les deux suivantes : Déplacer ou Recruter.

DEPLACER :

Le joueur actif désigne une Province vers laquelle il entend déplacer un ou plusieurs citoyens, formant un groupe.

Puis, il prend en main un ou plusieurs pions « citoyen » positionnés dans une ou plusieurs des provinces qu'il occupe. Enfin, il place le groupe ainsi constitué dans la province désignée.

IMPORTANT : Restrictions au déplacement

- 1) Un joueur ne peut prendre de Citoyens dans une province que si le nombre de Citoyens reste supérieur à trois (3) à l'issue du déplacement
- 2) Le pion « Garde Sacrée » ne peut être déplacé en dehors de la Métropole du joueur.

Exemple de déplacement **Vert** déplace 4 citoyens en Bithynia



Vert ne peut déplacer les Citoyens occupant Bospóros (voir restriction 1)

Vert peut déplacer DEUX Citoyens provenant de Thracé, mais pas plus (voir restriction 1)

Lorsque le joueur actif déplace un groupe de Citoyens dans une province occupée par un ou plusieurs autres joueurs :

- Soit l'ensemble des joueurs décident de cohabiter (voir page 7)
- Soit ils combattent (voir page 8)

RECRUTER :

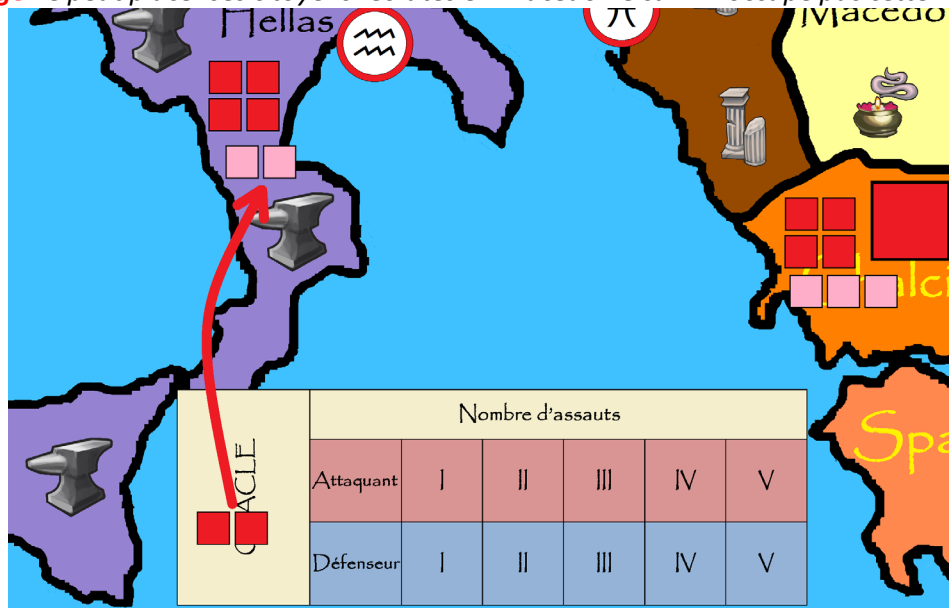
Le joueur actif prend TROIS (3) pions citoyens de sa couleur dans sa réserve, ainsi que l'ensemble de ses Citoyens positionnés sur l'Oracle (voir page 15), et les place comme il l'entend dans une ou plusieurs Province qu'il occupe avant le recrutement.

Exemple de recrutement : Rouge recrute.

Il recrute 3 citoyens pris dans sa réserve qu'il place dans sa Métropole

Il recrute ensuite 2 citoyens positionnés sur l'Oracle qu'il place en Megale Hellas

En revanche, Rouge ne peut placer ses citoyens recrutés en Macédoine car il n'occupe pas cette Province.



S'EMPARER D'UNE TUILE OBJECTIF

Après avoir accompli son action, le joueur actif vérifie s'il remplit les conditions fixées par une (voire plusieurs) des tuiles « Objectif » posées face visible sur le plateau.

SI LE JOUEUR ACTIF NE REMPLIT AUCUN « OBJECTIF »

Il passe la main au joueur suivant dans le sens horaire et le tour continue.

SI LE JOUEUR ACTIF REMPLIT UN OU PLUSIEURS « OBJECTIF »

- il s'empare de la ou des tuiles correspondantes, puis il les place « face cachée », dans sa province Métropole
- Ensuite, il pioche une ou plusieurs tuiles « Objectif » et les place sur les emplacements prévus à cet effet de façon à remplacer la ou les tuiles « Objectif » qu'il a prises
- Enfin, il passe la main au joueur suivant dans le sens horaire et le tour continue

NOTE : le joueur actif ne peut s'emparer que des tuiles Objectif posées faces visibles au début de son tour. Ainsi, il ne peut pas s'emparer d'une tuile « Objectif » relevée après qu'il ait effectué son action, et ce même s'il remplit les conditions.

Exemple : Noir vient de se DEPLACER en Troada



Il constate qu'il remplit les conditions posées par l'Objectif « Dionysos » (il occupe les deux provinces violettes). **Noir** s'empare de l'Objectif Dionysos et place la tuile correspondante « face cachée » sous son pion « Garde Sacrée ». Puis **Noir** pioche la tuile objectif « Poséidon » et la place face visible sur le plateau à l'emplacement occupé précédemment par l'objectif Dionysos.

COHABITATION

Suite à un DEPLACEMENT, les joueurs peuvent convenir de COHABITER dans la même province Colonie, plutôt que d'engager un Combat.

En terme de jeu, cela signifie que plusieurs joueurs peuvent occuper une Province colonie avec leurs citoyens.

Ainsi, chacun des cohabitants est réputé remplir les conditions d'occupation posées par les tuiles Objectif.

En revanche, il n'est pas possible de cohabiter sur une Province Métropole.

En conséquence, un déplacement vers la province Métropole d'un autre joueur entrainera systématiquement un combat.

DEBUT DE LA COHABITATION

Lorsque le joueur actif déplace un groupe de citoyens vers une province colonie occupée par un ou plusieurs autres joueurs, appelés les « joueur impliqués », il doit indiquer s'il souhaite :

- cohabiter
- ne pas cohabiter

Si le joueur actif ne souhaite pas cohabiter, un Combat doit intervenir (voir page 8).

Si le joueur actif souhaite cohabiter, les ou les joueurs impliqués peuvent :

- Refuser la cohabitation
- Accepter la cohabitation

Si au moins un des joueurs impliqués refuse la cohabitation, un Combat doit intervenir (voir ci-dessous).

En revanche, si tous les joueurs acceptent la cohabitation, le joueur actif peut occuper la province sans avoir à combattre.

Exemple : *Vert* déplace un groupe de 5 citoyens vers Bosphoros, province qui est déjà occupée par *Jaune*. *Vert* propose à *Jaune* de cohabiter. *Jaune* accepte, à la condition que *Vert* ne tente pas de prendre l'objectif HERMES (tissus) ; *Vert* affirme se concentrer sur l'Objectif ARTEMIS (bois).



FIN DE LA COHABITATION

Seul le joueur actif peut mettre fin à une cohabitation.

Pour cela, il doit provoquer un Combat contre un autre Cohabitant (et seulement contre l'un d'entre eux si la cohabitation implique trois joueurs ou plus).

Néanmoins, il doit impérativement effectuer une action de déplacement vers la province colonie qu'il co-occupe pour déclencher un Combat.

COMBAT

Un combat s'engage chaque fois que le joueur actif :

- DEPLACE un groupe de citoyens vers une province occupée par un ou plusieurs autres joueurs et
- que la COHABITATION est refusée par le joueur actif ou par au moins un des joueurs impliqués

Le joueur actif sera toujours désigné comme l'Attaquant, son adversaire sera désigné comme le Défenseur. Lorsque qu'il y a plusieurs joueurs impliqués, l'Attaquant choisit le joueur qui sera le Défenseur.

INTERVENTION DES ALLIES

L'Attaquant comme le Défenseur peuvent demander aux autres joueurs de les aider dans leur combat.

Si un joueur décide de s'allier à l'un des combattants, il effectue immédiatement un DEPLACEMENT (en respectant les restrictions) vers la province où se déroule le Combat, bien que ce ne soit pas à son tour de jouer.

Bien entendu, toutes les promesses et tractations peuvent intervenir dans le cadre de ces alliances, à l'exception de l'échange de points de Gloire et de tuiles Objectifs.

Toutefois, aucun mécanisme de jeu n'oblige un joueur à respecter les engagements conclus.

*Exemple : L'attaquant **Rouge** déplace 5 citoyens vers Phocaea, la Province Métropole de **Bleu**.*

*Un combat entre **Rouge** (l'attaquant) et **Bleu** (le défenseur) doit intervenir.*

***Vert**, qui a été battu plusieurs fois par **Bleu** lors des tours précédents, souhaite se venger. Il propose spontanément à **Rouge** de s'allier et déplace deux de ses citoyens vers Phocaea, qui rejoignent le groupe de **Rouge**.*

***Rouge** précise qu'il éliminera de préférence les citoyens de **Vert** plutôt que les siens car il estime qu'il n'avait pas besoin de **Vert** pour l'emporter. **Vert** accepte malgré tout cette « alliance » tant son désir de vengeance est grand.*

Note : Un joueur qui cohabite avec le Défenseur peut naturellement devenir son allié. Toutefois, comme les autres alliés, il devra impérativement effectuer une action de déplacement et respecter les règles de restrictions. Ainsi, s'il occupe la province colonie où se déroule le combat avec 3 citoyens ou moins, ils ne pourront rejoindre le groupe du Défenseur.

PREPARATION DU COMBAT

L'Attaquant et le Défenseur :

- prennent chacun un gobelet
- prennent chacun autant de dés qu'il y a de citoyens dans leur groupe (1 dé par citoyen), avec un maximum de 6 dés.

Si la Métropole du Défenseur est attaquée, ce dernier prend (en plus des citoyens composant son groupe) deux dés correspondant au pion « Garde Sacrée » (toujours en respectant la limite de 6 dés).

Si le groupe de l'Attaquant comme du Défenseur contient plus de 6 citoyens (ou plus de 4 citoyens pour le Défenseur lorsque sa Métropole est attaquée), les citoyens en surnombre sont immédiatement placés sur la « Zone de Fuite ».

*Exemple : L'attaquant **Rouge** possède un groupe de 7 citoyens (avec deux citoyens appartenant à **Vert**) sur la Métropole du Défenseur **Bleu**.*

*La Métropole de **Bleu** est défendue par un groupe de 3 citoyens, ainsi que par sa « garde sacrée » (qui équivaut à deux citoyens pour les combats).*

***Rouge** prend 6 dés et **Bleu** prend 5 dés. **Rouge** place 1 citoyen de couleur **Rouge** sur la Zone de Fuite.*

DEROULEMENT DU COMBAT : ORGANISATION ET RESOLUTION DES ASSAULTS

Le COMBAT se déroule en un ou plusieurs assauts (de I à V).

ORGANISATION D'UN ASSAUT

Un assaut consiste en une succession d'annonces effectuées par chacun des deux combattants, à tour de rôle, en commençant toujours par l'Attaquant.

En début d'assaut, chaque combattant prend un gobelet, place ses dés à l'intérieur, l'agite, puis le renverse sur la table en prenant soin de garder les dés cachés dessous.

Chaque Combattant regarde discrètement ses dés, sans les montrer à son adversaire et sans pouvoir modifier la face des dés.

Puis, les combattants effectuent les annonces suivantes : Attaque, Contre, Esquive

Première annonce : obligatoirement une ATTAQUE

Lors d'un assaut, l'Attaquant effectue toujours la première annonce, qui est impérativement une attaque.

Une ATTAQUE consiste à annoncer un nombre (de **1** à **24**) et à désigner une Arme (**CASQUE**, **BOUCLIER** ou **LANCE**).

Exemple d'Attaque : « **4 LANCE** »

En règle générale, le combattant lance une attaque qu'il estime « plausible » : pour l'Arme désignée, il cherche à annoncer un nombre inférieur ou égal au nombre réel d'Armes qu'il y a sous les gobelets des deux combattants.

Néanmoins, rien n'empêche le combattant de bluffer et de faire volontairement une annonce qu'il estime invraisemblable (non plausible) pour tromper son adversaire.

Exemple : l'Attaquant (qui a lancé 6 dés) a fait :



Il annonce « **5 LANCE** », car il possède déjà « **4 LANCE** » sous son gobelet et suppose que le Défenseur possède au moins « **1 LANCE** » sous le sien.

Il aurait très bien pu annoncer « **3 LANCE** » pour voir comment réagit le Défenseur.

Il aurait également pu très bien annoncer « **4 CASQUE** », bien qu'il n'en possède qu'un seul, et ce pour bluffer le Défenseur.

Annonces suivantes :

A la suite d'une Attaque, un Combattant peut faire l'une des trois annonces suivantes :

- Lancer une meilleure attaque
- Contre l'attaque
- Esquiver l'attaque

- **Lancer une meilleure Attaque :**

Le Combattant estime que l'ATTAQUE lancée par son adversaire est plausible.

Néanmoins, il pense qu'il peut lancer une meilleure ATTAQUE.

Pour lancer une meilleure attaque, le Combattant doit annoncer un nombre supérieur à celui annoncé par son adversaire lors de l'Attaque précédente (quelle que soit l'arme désignée).

Suite à cette annonce, l'assaut continue et le Combattant adverse doit effectuer une nouvelle annonce.

Exemple : L'attaquant a annoncé « **5 LANCE** », après avoir fait :



Le défenseur (qui a lancé 5 dés) a fait :



Il estime que l'attaque lancée par l'Attaquant est plausible (il pense qu'il y a au moins « **5 LANCE** » sous les deux gobelets).

Toutefois, il estime qu'il peut lancer une « meilleure » attaque que celle de l'Attaquant.

Pour que son attaque soit considérée comme « meilleure », il peut annoncer : « **6 LANCE** » (nombre supérieur, Arme identique), **6 BOUCLIER**, voire **7 BOUCLIER** (nombre supérieur, Arme différente).

Il choisit d'annoncer « **7 BOUCLIER** ».

- **Contre l'attaque :**

Le Combattant pense que l'attaque lancée par son adversaire est invraisemblable (non plausible) : il estime que, pour l'Arme désignée, le nombre annoncé lors de l'Attaque précédente est strictement supérieur au nombre réel qu'il y a sous les gobelets des deux Combattants.

Il annonce « je contre ».

Cette annonce clos l'assaut. Les Combattants soulèvent leurs gobelets et comptent, pour l'Arme désignée, le nombre d'Armes réellement présents sous les deux gobelets.

Le contre est valable si, pour l'Arme désigné, le nombre annoncé par l'adversaire lors de sa dernière attaque est strictement supérieur au nombre compté.

Dans cette hypothèse, le combattant « qui contre » gagne l'assaut. Dans le cas contraire, il le perd.

Exemple : Le défenseur vient d'annoncer « **7 BOUCLIER** ».

L'attaquant pense que cette annonce est invraisemblable, même s'il possède « **2 BOUCLIER** ». Il suspecte le Défenseur de bluffer. Il déclare « je contre ».

Les dés des deux joueurs sont révélés.

L'attaquant a fait :



Le défenseur a fait :



*Il y a donc exactement **7 BOUCLIER** sous les deux gobelets (deux chez l'attaquant et cinq chez le défenseur). L'attaque du Défenseur s'avère donc plausible et l'Attaquant perd l'assaut.*

- **Esquiver l'attaque :**

Le Combattant estime que l'attaque lancée par son adversaire est plausible.

Toutefois, le Combattant pense que, pour l'Arme désignée, le nombre annoncé lors de l'Attaque précédente est strictement égal au nombre réel d'armes qu'il y a sous les gobelets des deux Combattants.

Le Combattant annonce « j'esquive ».

Cette annonce clos l'assaut. Chaque Combattant soulève son gobelet. Les dés de la valeur annoncée, présents sous les deux gobelets, sont comptés.

L'esquive est valable si, pour l'arme désignée, le nombre de dés compté est strictement identique au nombre de dés annoncé par l'adversaire dans sa dernière attaque.

Dans cette hypothèse, le Combattant « qui esquive » gagne l'assaut. Dans le cas contraire, il le perd.

*Exemple : Le défenseur vient d'annoncer « **7 BOUCLIER** ».*

*L'attaquant annonce « j'esquive », car il pense qu'il y a exactement « **7 BOUCLIER** » sous les deux gobelets.*

L'attaquant a fait : 

Le défenseur a fait : 

*Il y a donc bien « **7 BOUCLIER** » (2 chez l'attaquant et 5 chez le défenseur). L'attaquant réussit son esquive et remporte l'assaut.*

RESOLUTION DE L'ASSAUT

Le Combattant qui perd l'assaut retire 2 citoyens de son groupe, en procédant comme suit :

- un premier citoyen est placé sur la « Zone de Fuite » : il ne participe plus au combat mais il y survivra
- un second citoyen est éliminé : il est remplacé dans la réserve du joueur

Puis le Combattant qui a perdu l'assaut réajuste son nombre de dés en fonction du nombre de citoyens restant dans son groupe.

Un nouvel assaut peut alors débuter.

NOTE 1 : La présence de citoyens alliés dans le groupe du Combattant n'a pas d'effet sur la prise de décision : c'est toujours le Combattant qui décide du sort des citoyens composant son groupe, que ces citoyens soient de sa couleur ou de celles de ses alliés.

NOTE 2 : Lorsque la Métropole du Défenseur est attaquée et que le Défenseur perd un premier assaut, il place le pion « garde sacrée » sur la Zone de Fuite, sans éliminer de Citoyen et sans placer de Citoyen en zone de fuite. Cette procédure se substitue alors à celle décrite ci-dessus.

NOTE 3 : si le joueur qui perd l'assaut n'a plus qu'un seul citoyen sur la province où se déroule le combat, ce dernier est placé en zone de fuite.

*Exemple : **Rouge**, qui disposait de 6 dés, vient de perdre le premier assaut.*

*Il retire deux citoyens de la province où se déroule le combat : un citoyen **Rouge** et un Citoyen **Vert**
Il place le citoyen **Rouge** sur la Zone de Fuite. Il élimine le citoyen de **Vert** qui est remplacé dans sa réserve.
Il ajuste son nombre de dés à son nombre de citoyen en défaussant deux dés.
Puis **Rouge**, qui possède encore 4 dés, lance un nouvel assaut.*

FIN DU COMBAT

Le combat s'achève lorsqu'à l'issue d'un assaut l'un des deux Combattants (le Vaincu) :

- n'a plus aucun citoyen (de sa couleur ou de ses alliés) dans son groupe
- n'a plus de citoyen de sa couleur dans son groupe ou en zone de fuite

CONSEQUENCES DU COMBAT

LORSQUE LE DEFENSEUR REMPORTE LE COMBAT

- 1) **Le Défenseur prend un « point de Gloire »** de la « réserve de points de Gloire »
- 2) Le Défenseur remplace l'ensemble des pions de sa couleur (citoyens et Garde Sacrée), positionnés en « zone de fuite », dans la Province où le combat s'est déroulé.
- 3) L'attaquant remplace les citoyens de sa couleur, positionnés en « zone de fuite », dans une ou plusieurs des provinces qu'il occupe.
- 4) Les alliés remplacent l'ensemble des citoyens leurs couleurs, positionnés dans la province où le combat s'est déroulé et/ou en « zone de fuite », dans une ou plusieurs des provinces qu'ils occupent.

LORSQUE L'ATTAQUANT REMPORTE LE COMBAT

Les conséquences du COMBAT sont différentes si le Combat s'est déroulé dans une province Colonie ou dans la province Métropole du Défenseur.

Si le combat s'est déroulé dans une province Colonie : l'Attaquant occupe la Province à la place du Défenseur

- 1) **L'Attaquant prend un « point de Gloire »** de la « réserve de points de Gloire »
- 2) L'Attaquant place les citoyens de sa couleur, positionnés en zone de fuite, dans la province où le combat s'est déroulé.
- 3) Le Défenseur remplace les citoyens de sa couleur, positionnés en « zone de fuite », dans une ou plusieurs des Provinces qu'il occupe.
- 4) Les alliés remplacent l'ensemble de leurs citoyens, positionnés dans la province où le combat s'est déroulé et/ou en « zone de fuite », dans une ou plusieurs des provinces qu'ils occupent.

Si le combat s'est déroulé dans une province Métropole : l'Attaquant pille la Métropole du Défenseur

- 1) **L'Attaquant prend un « point de Gloire »** de la « réserve de points de Gloire ».
- 2) Si la province « Métropole » contenait au moins une tuile « objectif », **l'Attaquant s'empare d'une de ces tuiles (et une seule)** et la place dans sa province Métropole, sous son pion Garde sacrée.

- 3) Le Défenseur replace ses pions (citoyens et Garde Sacré), positionnés en « zone de fuite », dans sa Métropole.
- 4) L'Attaquant replace les citoyens positionnés dans la Métropole du Défenseur, ainsi que ceux positionnés en « zone de fuite », dans une ou plusieurs des Provinces qu'il occupe.

Exemple de combat dans une province colonie :

Vert, qui est le joueur actif, déplace un groupe de 6 citoyens vers Bithynia et engage un combat contre **Bleu**, qui possède 5 citoyens.

Noir s'allie à **Bleu** et déplace un citoyen en Bithynia qui rejoint le groupe de **Bleu**.

Situation en début de combat



Vert perd 1 assaut mais gagne les 3 suivants : il remporte le combat

Vert s'empare de la province Bithynia ainsi que d'un point de Gloire, pris dans la réserve

Le Citoyen de **Vert** placé en zone de fuite est réplacé impérativement en Bithynia

Bleu choisit de replacer ses deux citoyens positionnés en zone de fuite en **Phocaea**

Noir choisit de replacer son citoyen positionné en zone de fuite sur la province Troada

Situation en fin de combat



ORACLE

Durant un Combat, les joueurs qui ne sont ni l'Attaquant ni le Défenseur peuvent essayer d'augmenter leur capacité de recrutement lors de leur prochaine action « recruter ».

A cette fin, ils placent en début de combat un de leur pion citoyen (pris dans leur réserve) sur le tableau Oracle, dans le but de prédire **l'identité du Vainqueur** (Attaquant ou Défenseur), ainsi que **le nombre d'assaut** (I à V).

NOTE : Les joueurs peuvent placer leur pion Citoyen jusqu'à ce que, lors du premier assaut, les gobelets soient retournés. Après, ils ne peuvent plus faire de prédiction sur l'Oracle pour le Combat en cours.

Une fois le combat terminé, les joueurs examinent le tableau Oracle :

- 1) Chaque joueur qui a prédit l'identité du vainqueur et le nombre d'assauts, place 2 de ses citoyens sur la case « Oracle » du plateau; les autres joueurs n'obtiennent rien
- 2) Si aucun joueur n'a prédit le bon nombre d'assaut, mais qu'un ou plusieurs joueurs ont prédit l'identité du vainqueur, chaque joueur qui a prédit l'identité du Vainqueur place 1 de ses Citoyens sur la case « Oracle » ; les autres joueurs n'obtiennent rien
- 3) Si aucun joueur n'a prédit l'identité du Vainqueur, l'ensemble des joueurs n'obtiennent rien

Note : le marqueur « Oracle » aide les joueurs à comptabiliser le nombre d'assauts durant le combat. Placez le marqueur au-dessus de la colonne « I » et faite glisser le marqueur dès qu'un nouvel assaut commence.

Exemple : Un combat s'engage entre **Jaune**, Attaquant, et **Noir**, Défenseur

Rouge, **Vert** et **Bleu** ne participent pas au Combat (même si **Vert** s'est allié à **Jaune**). Ils placent un citoyen sur le tableau Oracle comme suit :

ORACLE	Nombre d'assauts					
	Attaquant	I	II	III	IV	V
			■		■	
■	Défenseur	I	II	III	■ IV	V

Noir, défenseur, remporte le combat en deux assauts.

L'Oracle est résolu comme suit :

- 1) Aucun joueur n'a prédit l'identité du Vainqueur et le nombre d'assaut
- 2) **Rouge** est le seul à avoir prédit l'identité du Vainqueur, même si **Vert** a prédit le bon nombre d'assaut
Rouge prend donc un pion citoyen de sa réserve, qu'il place sur la case « Oracle » ; **Bleu** et **Vert** n'obtiennent rien.

Lors d'une action « recruter », **Rouge** pourra recruter le citoyen placé sur la case « Oracle », en plus des trois citoyens qu'il peut recruter habituellement lorsqu'il réalise l'action « recruter », soit un total de quatre citoyens.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque durant un tour :

- la « réserve de Points de Gloire » disposée sur le plateau est épuisée

et/ou

- Il n'est plus possible de placer sur le plateau autant de tuiles « Objectif » « face visible » qu'il n'y a d'emplacements prévus à cet effet, car la pioche des tuiles « Objectif » est épuisée

Toutefois, un tour commencé doit être terminé, pour que chaque joueur réalise le même nombre d'actions.

En outre, jusqu'à la fin du dernier tour :

- même si la réserve des « points de Gloire » du plateau est épuisée, le joueur qui remporte un combat s'empare d'un « Point de Gloire », qu'il prend alors dans la boîte de jeu
- le joueur qui remplit les conditions posées par une tuile « Objectif » face visible, s'en empare et la place sous son pion Métropole

*Exemple : Dans une partie à trois joueurs sur la carte Express, **CHALCIS** (2^{ème} joueur) vient de s'emparer de la 8^{ème} tuile « Objectif ». Il n'en reste plus qu'un seul posé « face visible » et la pioche est épuisée : une des conditions de fin de partie est donc remplie.*

*Néanmoins, la partie ne se terminera qu'une fois que **PHOCAEA** (3^{ème} joueur) aura accompli une dernière action.*

***PHOCAEA** déplace un groupe de Citoyens vers une Province occupée par **CHALCIS**. En cas de victoire, **PHOCAEA** pourrait s'emparer de la dernière tuile « Objectif » posée « face visible ». Toutefois, **PHOCEE** perd le Combat et **CHALCIS** s'empare d'un « Point de Gloire ».*

La partie est désormais terminée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois le dernier tour terminé, chaque joueur comptabilise le nombre de points de Gloire qu'il a obtenu, comme suit :

- 1 point de Gloire par marqueur « Point de Gloire » détenu
- 2 points de Gloire pour chaque tuile « objectif » placée dans sa province Métropole

Le joueur qui détient le plus grand nombre de points de Gloire est déclaré « vainqueur ».

Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de points de Gloire, ils sont départagés en comptant le nombre de provinces occupées : le joueur qui occupe le plus de provinces est alors déclaré vainqueur.

En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui possède le plus de citoyens posés sur le plateau qui remporte la partie.

S'il y a une nouvelle égalité, il est temps d'en venir au main : le premier joueur épaulé à terre a perdu (à moins bien entendu que vous préféreriez considérer qu'il y a deux gagnants).