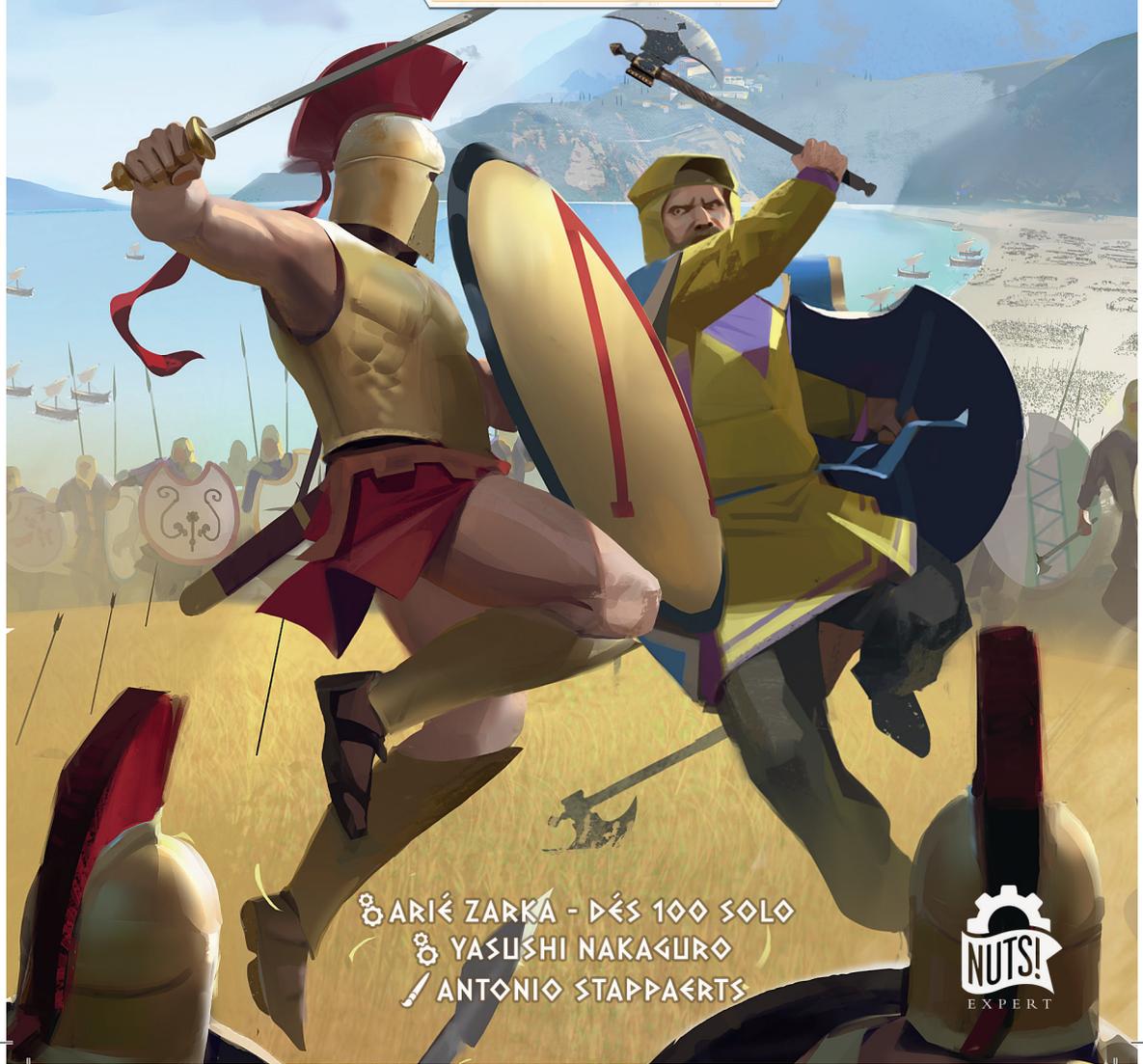




LA TERRE ET L'EAU

MODE SOLO



ARIÉ ZARKA - DÉS 100 SOLO  
YASUSHI NAKAGURO  
ANTONIO STAPPAERTS



## 1 INTRODUCTION

Dans le mode solo, vous jouez le joueur grec et affrontez le perse. Le perse est contrôlé par une Intelligence artificielle (IA) nommée « **PERS.IA** ». Le perse va essayer d'envahir vos territoires et plus particulièrement la Grèce. Vous allez devoir user de vos capacités et de stratagèmes pour survivre, combattre l'envahisseur et détruire ses défenses.

## 2 MISE EN PLACE

1. Faites une mise en place pour 2 joueurs mais :
  - Les unités de départ du joueur perse sont différentes.
  - Le marqueur expédition est placé sur la troisième expédition de la piste des expéditions.
  - Le marqueur point est placé sur le 2 du côté perse de la piste de score.
2. Placez des unités perses comme indiqué ci-contre :
  - 1 Armée sur Darius I et 1 sur Xerxes I.
  - 3 Armées perses à Abydos.
  - 3 Armées perses à Ephesos.
  - 2 Flottes à Abydos.
  - 2 Flottes à Ephesos.
  - Pont flottant construit.

## 3 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule globalement de la même manière qu'une partie classique à 2 joueurs. Les conditions de victoire sont proches de celles d'une partie classique à 2 joueurs.

Voici la liste des modifications de règles (avec plusieurs changements majeurs) :

- A. Le perse n'a aucune limite d'unités (ni flotte ni armée).**

Il sera donc parfois nécessaire d'utiliser des disques et des cubes qui ne proviennent pas du jeu.
- B.** Pendant la phase d'opération, les opérations du perse sont dictées par un dé.
- C. Si un combat se déclenche, le perse ne retraite jamais.**
- D.** La construction du pont pour le perse ne coûte que 4 talents.
- E.** Le perse ne résout pas les événements inscrits sur les cartes qu'il utilise.
- F. Le perse gagne immédiatement s'il prend le contrôle des 2 cités majeures grecques.**

## 4 PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR PERSE

- Le perse dispose de 12 talents.
- Il va placer des unités sur le plateau en fonction des positions de vos unités.
- Il vérifie la situation A (puis la situation B, etc.) et applique les consignes dans l'ordre le cas échéant, jusqu'à avoir dépensé tous ses talents.
- Chaque flotte coûte 1 seul talent pour le perse et la construction du pont lui coûte 4 talents.
- Le perse n'a aucune limite en nombre d'unités (pas de limite de flottes ni d'armées).

- A.** Si une cité majeure perse est occupée par au moins une armée grecque, le perse réagit :

Il pioche 3 cartes et ajoute 9 armées dans la cité majeure non-occupée.
- B.** Si le perse possède de 1 à 6 points :
  - Il commence par piocher 4 cartes.
  - Si le pont n'est pas construit, il le construit pour 4 talents.
  - Il place une flotte dans chacun des ports sans aucune flotte des cités portuaires qu'il occupe.
  - Il ajoute ensuite des armées une à une dans les cités qu'il contrôle dans cet ordre jusqu'à épuisement de ses talents : Abydos > Ephesos > Sparta > Athenai > Korinthos > Thèbai > Delphi > Larissa > Pella. Il place une seule armée à la fois, et lorsqu'il en a placé dans chaque cité qu'il contrôle, il recommence. Quand une cité mineure comporte déjà 2 armées perses ou plus, il n'y place pas de nouvelle armée.
- C.** Si le marqueur de points est sur le 0 :
  - Le perse commence par piocher 5 cartes.
  - Si le pont n'est pas construit, il le construit pour 4 talents.
  - Il ajoute ensuite des armées une à une dans les cités qu'il contrôle dans cet ordre jusqu'à épuisement de ses talents : Abydos > Ephesos > Sparta > Athenai > Korinthos > Thèbai > Delphi > Larissa > Eretria > Naxos > Pella. Il place une seule armée à la fois, et lorsqu'il en a placé dans chaque cité qu'il contrôle, il recommence. Quand une cité mineure comporte déjà 2 armées perses ou plus, il n'y place pas de nouvelle armée.

# Mise en place



D. Si vous possédez de 1 à 6 points :

- Le perse commence par piocher 6 cartes.
- Si le pont n'est pas construit, il le construit pour 4 talents.
- Il ajoute ensuite à Abydos autant d'armées qu'il lui reste de talents.

*Par exemple : si le marqueur de point est sur 0, que le pont est détruit et que le perse contrôle seulement Abydos et Ephesos. Il pioche 5 cartes pour 5 talents, construit un pont pour 4 talents puis il pose 3 armées pour 3 talents (1 à Abydos, puis 1 à Ephesos et de nouveau 1 à Abydos).*



## 5 PHASE D'OPÉRATIONS DU JOUEUR PERSE

Au début de chaque opération, le perse vérifie les conditions suivantes dans l'ordre. Dès qu'il rencontre une condition qui correspond à sa situation, il résout l'intégralité de l'opération comme elle est décrite.

1. Si le perse n'a plus de carte en main, il passe et il exécute directement la quatrième étape de la phase d'opération. Si le perse possède au moins une carte en main, il poursuit ce tour d'opération (il suit les étapes ci-après jusqu'à pouvoir en effectuer une, après quoi il passe à la quatrième étape).
2. Au début d'une opération, si vous occupez une cité majeure perse, ce dernier agit en conséquence.
  - Il active la cité où il possède le plus d'armées (en cas d'égalité, il active une cité dans l'ordre d'activation suivant : Ephesos > Abydos > Pella > Larissa > Thébai > Delphi > Athenai > Korinthos > Sparta).
  - Il déplace le tiers des armées de cette cité (arrondi au supérieur) vers sa cité majeure occupée par une de vos armées.
  - Si le perse ne peut pas effectuer cette action (par exemple car le pont est détruit et qu'il n'y a aucune armée dans son autre cité majeure), il lance le dé (étape 3) comme si aucune des deux cités majeures n'était occupée.

3. Au début d'une opération, si vous n'occupez aucune des deux cités majeures perses, le perse lance un **dé à 6 faces** pour savoir ce que PERS.IA fait ce tour-ci.

- Le perse passe (il ne réalise pas d'opération ce tour-ci, son tour d'opération est terminé).

• Le perse déplace des armées.

- Le perse active la cité où il possède le plus d'armées (en cas d'égalité, il active une cité dans l'ordre d'activation suivant : Ephesos > Abydos > Pella > Larissa > Thébai > Delphi > Athenai > Korinthos > Sparta).
- Il déplace la moitié des armées de cette cité (arrondie à l'inférieur) vers la première cité sans aucune armée (il va toujours en direction de Sparta et il choisit toujours Thébai plutôt que Delphi).
- Exception : il doit toujours laisser au moins 2 armées à Ephesos et 2 armées à Abydos.
- S'il n'est pas possible de se déplacer vers une cité vide, il se déplace vers une cité que vous occupez (il va toujours en direction de Sparta et il choisit toujours Thébai plutôt que Delphi).
- Exception : comme on l'a vu plus haut, il doit toujours laisser au moins 2 armées à Ephesos et 2 armées à Abydos.
- Si un combat se déclenche, le perse ne retraite jamais.
- Si aucun mouvement n'est possible, le perse détruit une de vos armées.

• Le perse détruit une de vos armées et vous devez défausser une carte.

- Si une armée peut être détruite et que vous n'avez plus de carte en main, détruisez quand même l'armée. L'armée détruite est la première armée isolée (qui se trouve seule dans une cité) dans l'ordre de priorité suivant : Abydos > Ephesos > Pella > Larissa > Thébai > Delphi > Athenai > Korinthos > Sparta > Naxos > Eretria.
- Si aucune de vos armées n'est isolée, détruisez simplement une armée grecque dans la première cité de cette liste dans laquelle vous en avez : Abydos > Ephesos > Pella > Larissa > Thébai > Delphi > Athenai > Korinthos > Sparta > Naxos > Eretria.
- Si aucune armée ne peut être détruite, le perse détruit une de vos flottes.

Le perse détruit une de vos flottes et place une flotte perse dans le port où vient d'être détruit le navire.

- La flotte détruite est celle qui se trouve dans le port de la première cité de cette liste dans lequel vous avez une ou plusieurs flottes : Abydos > Ephesos > Naxos > Eretria > Pella > Thèbai > Athenai > Sparta.
- La flotte placée est prise depuis la réserve du perse.
- S'il y avait plusieurs de vos flottes dans le port, un combat se déclenche immédiatement après que la flotte perse ait été placée.
- Si aucune flotte ne peut être détruite, le perse place une flotte et une armée.

Le perse place une flotte et une armée.

- Si un port et sa cité portuaire ne contiennent pas d'ennemi, le perse y place une flotte ainsi qu'une armée.
- La flotte et l'armée placées sont prises depuis la réserve du perse.
- Il les place dans la première cité sans armée ni flotte ennemie de cette liste : Athenai > Sparta > Thèbai > Eretria > Naxos > Pella > Abydos > Ephesos.
- Si ce n'est pas possible mais qu'il possède une flotte dans une cité mineure non-occupée (sans aucune armée grecque ni perse), il pose une armée dans cette cité.
- Si ce n'est toujours pas possible, le perse déplace des armées.

4. Le tour d'opération du perse est terminé. Il défausse une carte et c'est à votre tour de jouer. Le texte de la carte défaussée n'a aucun effet et vous pouvez consulter cette carte si vous le souhaitez.

## PHASE DE RAVITAILLEMENT

La phase de ravitaillement fonctionne comme dans une partie à deux joueurs.

A. Cartes en main.

Le perse défausse toutes les cartes qu'il a encore en main (il n'en conserve aucune).

B. Attrition des forces.

- Pour l'attrition, le perse supprime en priorité les unités non-ravitailées.

- S'il doit supprimer des unités ravitaillées, il élimine en priorité celles qui ne font pas gagner de points.
- En respectant les règles précédentes, s'il doit supprimer des unités, il les supprime, une à une, en suivant l'ordre ci-contre jusqu'à l'exécution complète de l'attrition : Korinthos > Delphi > Thèbai > Larissa > Eretria > Naxos > Pella > Sparta > Athenai.

C. Lignes de communication et connection maritime. Cette partie se déroule strictement comme pour une partie à deux joueurs.

## 7 PHASE DE SCORE

La phase de score est strictement identique à celle d'une partie à deux joueurs.

## CONDITIONS DE VICTOIRE ET FIN DE PARTIE

Elles sont identiques à celles d'une partie à deux joueurs à l'exception d'une condition de victoire alternative : le perse gagne immédiatement s'il réussit à prendre le contrôle de vos deux cités majeures.

Auteur du mode solo : Arié Zarka

Auteur du jeu 300 : la terre et l'eau : Yasushi Nakaguro



# AIDE DE JEU

## Phase de préparation

- Cité majeure occupée : 3 cartes + 9 armées.
- Perse avec 1 à 6 points : 4 cartes + (pont) + flotte dans les cités qui en manquent + armées.
- Aucun camp n'a de point : 5 cartes + (pont) + armées.
- Grec avec 1 à 6 points : 6 cartes + (pont) + armées à Abydos.



## Phase d'opération

1. Pas de carte – passe automatiquement.
2. Une cité majeure perse est occupée : défense.
3. Le perse lance un dé :

 : il passe.

 ou  : il déplace des armées.

 : il détruit une de vos armées et vous devez défausser une carte.

 : il détruit une flotte et en place une dans le port concerné.

 : il place une flotte et une armée dans une cité vide.

Une fois son action terminée, le perse défausse une carte et c'est à vous de jouer.

