

Règle de campagne

Mise en place

Le Proche Orient Ancien sera représenté au moyen de plusieurs planches accolées de 60 x 60cm. Sur chaque planche, un terrain représentatif de la région est placé; ce terrain ne change pas et donne le cadre aux batailles tout au long de la campagne.

Chaque joueur reçoit 20 talents d'or.

Choix de civilisation

Avant de démarrer la campagne, chaque joueur peut investir de 0 à 3 talents de son or dans le développement de sa civilisation. Ce choix est irréversible. Trois axes de développement sont possibles : Religion, Démographie et Economie. On peut dépenser plus d'un talent pour un axe donné, mais 3 talents maximum au total.

Pour chaque talent dépensé, un jeton est déposé sur la case "1" de l'axe correspondant, dont les cases courent de 1 à 6.

Phase diplomatique

1) Révolution sociale

Pour chaque jeton investi dans le développement de sa civilisation, le joueur jette 1D6. Si le montant est égal ou inférieur au niveau d'avancement, une révolution sociale a lieu. Si le montant est supérieur, avancer le jeton d'1 case.

Une seule révolution sociale peut avoir lieu pour chaque axe de développement.

Religion : bâtisseur de temples, le joueur bénéficie du soutien divin. Il peut relancer 1 dé pendant chaque bataille

Démographie : grâce au dynamisme de son pays, le joueur peut regagner 1 élément de son choix parmi les pertes de chaque bataille

Economie : sa gestion économe permet au joueur, pour chaque 5 talents (complets) dans sa trésorerie, d'en gagner 1 de plus à la fin de chaque tour

2) Mercenaires

1D3 éléments de mercenaires sont disponibles à chaque tour de campagne, dans l'ordre suivant 1 Ax, 1 Wb, 1 Sp.

Les joueurs placent, en secret, une enchère à côté de chaque élément de mercenaires. Celui qui met le plus gagne l'élément pour ce tour mais *doit* payer pour lui ce montant en talents. En cas d'*ex aequo*, les gagnants peuvent se retirer ou passer à un deuxième tour d'enchères mais alors doivent obligatoirement augmenter leur enchère.

Phase de combats

1) Déterminer l'initiative

Au 1^{er} tour, chacun jette 1D6 pour déterminer leur initiative.

Aux tours suivants, l'initiative appartient à celui qui a remporté la victoire la plus vite le tour précédent (en temps réel, non en nombre de tours de jeu) et ainsi de suite en ordre décroissant. Le joueur qui a perdu la plus vite sera donc le dernier en matière d'initiative.

S'il y a un nombre de joueurs impair, celui qui n'a pas joué le tour précédent est automatiquement la 2^{ème} en ligne pour l'initiative.

2) Invasions

Le joueur qui a l'initiative désigne le joueur qu'il souhaite attaquer, qui peut être situé n'importe où.

Si, pour parvenir à sa cible, il doit traverser un autre territoire, son propriétaire peut décider de lui bloquer le chemin et combattre. Quelqu'un peut également (et surtout !) *payer* le joueur en question pour qu'il bloque le chemin.

Le joueur qui a l'initiative le deuxième (sauf s'il est déjà engagé) fait la même chose, mais ne peut attaquer un joueur déjà engagé. S'il traverse le territoire d'un joueur déjà engagé, celui-ci ne peut le bloquer.

Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs sont engagés au combat. En cas de nombres de joueurs impair, celui qui ne joue pas a le droit de faire Dieu et embêter tout le monde avec des conseils non sollicités.

3) Combats

Les combats ainsi déterminés, les batailles sont jouées.

Le terrain est déjà en place : le bord de table de l'attaquant est déterminé par le chemin d'invasion le plus court. Le défenseur déploie sur le bord opposé.

Les conditions de victoire habituelle sont de rigueur. Cependant, la dernière partie terminée doit finir pas plus tard que 15 minutes après l'avant-dernière. Sinon, c'est un match nul.

4) Pertes et pillage

A la fin de la bataille :

- les deux camps comptent leurs pertes. Ils doivent mettre de côté 1 socle pour chaque 2 socles perdus (arrondi vers le haut). Les socles sont déterminés aléatoirement, les Généraux ne peuvent en faire partie.
- chaque joueur récupère ses pertes du *dernier* tour
- si l'envahisseur a gagné, il pille la moitié du trésor de son adversaire (FRU)
- si le défenseur a gagné, il peut soit piller un tiers du trésor de son adversaire (FRU), soit lui prendre un socle (sauf un Général ou un LCh) et en disposer pour le tour suivant (après quoi, il le lui rend).
- un joueur qui a réussi une révolution sociale "Economie" gagne 1 talent en plus pour chaque 5 talents dans son trésor.
- un joueur qui a réussi une révolution sociale "Démographie" fait immédiatement revenir 1 de ses socles perdus s'il fait 4+ sur 1D6
- Chaque joueur peut ensuite payer pour faire revenir immédiatement ses pertes : 3 talents d'or par socle qu'il choisit de faire revenir.

La victoire

La campagne prend fin à une heure décidée d'avance. Le joueur qui dispose alors du plus grand trésor est le vainqueur.

Armées

I/6 Early Bedouin

Early Bedouin 1499-1000BC : 1 x 3Ax (Gen), 6 x 3Ax, 5 x 2Ps

I/15 Later Amorite

1 x LCh (Gen), 4 x 3Bd, 4 x 3Ax, 3 x 2Ps

I/16 Kizzuwatna (basé sur Hittite Old & Middle Kingdom)

1 x LCh (Gen), 8 x 3Sp, 3 x 2Ps

I/5 Early Elam

1400-800BC : 1 x LCh (Gen), 1 x LCh, 8 x 3Bw, 2 x 2 Ps

I/4 Zagros & Anatolian Highlanders

Hurrians etc. 1 x LCh(Gen), 5 x 3Ax, 6 x 2 Ps

I/4 Zagros & Anatolian Highlanders

Gasgans : 1 x LCh(Gen), 5 x 3Wb, 6 x 2 Ps

	1	2	3	4	5	6	
Religion							Relancer 1 dé pendant chaque bataille
Démographie							Regagner 1 élément de son choix après les pertes de chaque bataille
Economie							Gagner 1 talent en plus pour chaque 5 talents dans la trésorerie

	1	2	3	4	5	6	
Religion							Relancer 1 dé pendant chaque bataille
Démographie							Regagner 1 élément de son choix après les pertes de chaque bataille
Economie							Gagner 1 talent en plus pour chaque 5 talents dans la trésorerie

	1	2	3	4	5	6	
Religion							Relancer 1 dé pendant chaque bataille
Démographie							Regagner 1 élément de son choix après les pertes de chaque bataille
Economie							Gagner 1 talent en plus pour chaque 5 talents dans la trésorerie

	1	2	3	4	5	6	
Religion							Relancer 1 dé pendant chaque bataille
Démographie							Regagner 1 élément de son choix après les pertes de chaque bataille
Economie							Gagner 1 talent en plus pour chaque 5 talents dans la trésorerie

	1	2	3	4	5	6	
Religion							Relancer 1 dé pendant chaque bataille
Démographie							Regagner 1 élément de son choix après les pertes de chaque bataille
Economie							Gagner 1 talent en plus pour chaque 5 talents dans la trésorerie

	1	2	3	4	5	6	
Religion							Relancer 1 dé pendant chaque bataille
Démographie							Regagner 1 élément de son choix après les pertes de chaque bataille
Economie							Gagner 1 talent en plus pour chaque 5 talents dans la trésorerie