

# AGATHOCLES 312 Av. J.C.



## INTRODUCTION

Agathocles 312. J.C est un scénario pour deux joueurs, centré sur la guerre entre Carthage et Syracuse pour le contrôle de la Sicile, de 312 à 305 avant J.C.

Le but du joueur simulant Syracuse consiste à s'emparer de l'ensemble de l'île de Sicile, ou de prendre Carthage.

L'objectif des **Carthaginois** est de repousser les Syracusains grâce entre autres à leur puissante marine, leurs mercenaires et leurs alliés grecs en Sicile.

Les forces des deux protagonistes sont similaires en termes de flottes de guerre et d'utilisation des mercenaires, mais

- **Carthage** possède plus de moyens, humains et financiers,
- bien bien que le terrible tyran Agathocle de Syracuse soit un chef des plus efficaces.

Les cartes événements vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations diplomatiques, militaires, politiques ou économiques variées.

## DURÉE DE JEU

Temps de jeu estimé : 1h45

Camp favorisé : Aucun

Camp le plus difficile à jouer : Syracuse

Le jeu dure 14 tours (entre fin 312 et début 305 avant J.C.), chacun correspondant à six mois.

Le joueur Syracusain joue toujours en premier, puis en second le **joueur carthaginois**.



## FORCES

Le joueur Syracuse contrôle les unités syracusaines (gris), des **mercenaires celtes (vertes)**, **Samnites (vert foncé)**, **Italiote (bleu claire)**, **numides (beiges)**, **libyens (sable)**, et de **Cyrène (ocre)**.

Le **joueur carthaginois** contrôle les **unités puniques (violette)**, **mercenaires numides (beiges)**, **celtes (vertes)**, **ibères (jaunes)**, **grecques (marron foncé)**, **siciliotes (beige clair)** et **Italiote (bleu claire)**.

## PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente l'île de Sicile, ainsi que des parties de la Sardaigne, de la Tunisie (Africa) et de l'Italie du sud. Les effets des terrains sont ceux de la règle de base.



Le plateau est divisé en 4 théâtres couvrant les différentes régions : Italia, Sicilia, Sardinia et Africa. Une zone de mer est impassable (striée de gris). Cinq mers sont des zones de commerce (symbole de navire et valeur numérique).

Le **joueur carthaginois** ne peut jamais faire entrer ses unités en Italie (Neapolis, Rhegium, Tarentum). Trois des zones de commerce naval appartiennent à **Carthage** (à l'ouest) et deux à Syracuse (à l'est).

Le détroit de Sicile (Fretum Siculi) peut être franchi par les unités terrestres syracusaines au coût de 2 PM tant que Syracuse contrôle la forteresse de Messana, même si une flotte adverse occupe la zone de mer située entre les régions terrestres de Messana et Rhegium.



## VICTOIRE

### VICTOIRE IMMEDIATE SI

- 1) Le joueur syracusain contrôle la forteresse de Carthage ou toutes les forteresses de Sicile.
- 2) Le **joueur carthaginois** occupe la forteresse de Syracuse et toutes les forteresses de Sicile.
- 3) Un joueur atteint ou dépasse 20 points de victoire.

Sinon le joueur qui possède le plus de PV à la fin du dernier tour de jeu gagne la partie.

### PV BONUS

+1 PV Syracuse pour le contrôle de chacune des régions suivantes : Acragas / Lilybaeum / Rhegium / Caralis / Utike / Hippo Accra

+2 PV Syracuse si Agathocles est toujours en vie à la fin du scénario.

+1 PV **carthaginois** pour le contrôle de Messana / Camarina.

+2 PV **carthaginois** pour l'élimination d'Agathocles.

# RÈGLES SPÉCIALES

## PHASE ECONOMIQUE

Chaque tour pair (tours 2, 4, 6...), les joueurs doivent gérer une phase économique.

Coûts pour les unités et cartes :

- **Impedimenta / Liburnae / Tirailleurs/ Lattri / Libyi / Elymas** : 1\$
- **Unités à deux pas de vie / Quinquermis / Iopos Lochos / Basilei Hoplites / Mercenaire / Carte événement** : 3\$
- **Autre unité** : 2\$

## SIÈGE DES FORTERESSES CÔTIÈRES

Aucun test de reddition ne peut être réalisé contre des forteresses côtières dont le port n'est pas sous blocus naval (i.e. si dans la mer adjacente au port ne se trouve aucune unité navale amie seule).



## RAIDS NAVALS

Le revenu des zones de commerce naval pour les différents camps peut être empêché par des unités navales ennemies : si au moins une unité navale ennemie occupe seule une zone où se trouve un revenu naval ami, aucun revenu naval n'est gagné en phase de revenu (mais l'adversaire n'empêche pas non plus ce revenu).

## POLITIQUE

Les unités et chefs de la nation **siciliote** ne peuvent jamais quitter la Sicile.

Les unités et chefs des nations **Libyennes** et de **Cyrene** ne peuvent jamais quitter l'Afrique.

## MERCENAIRES CARTHAGINOIS



A l'exception des **Numides**, toutes les unités de **mercenaires carthaginois** (« M » ou dotés d'une pièce sur l'unité) peuvent être construites dans n'importe quel port contrôlé par **Carthage**.

## PHASE DE RAVITAILLEMENT

Les règles de ravitaillement ne sont pas prises en compte dans ce scénario.

## AGATHOCLES

Le chef Agathocles avait l'art de se déplacer rapidement et en toute discrétion.

Pour simuler ces aller-retours, le joueur syracusain dispose de 3 cartes de téléportation dans son deck.

