

DESCRIPTION DU MATERIEL

I) CONTENU DE LA BOITE

1 plateau de jeu, 40 pions de terrain dont 28 pions forêts et 12 pions collines, 40 pions de légion dont 20 pions Grecs et 20 pions Perses, 2 fiches d'aide de jeu, 4 sachets de rangement.

II) DESCRIPTION DES DIFFERENTS ELEMENTS

1) Le plateau de jeu

Il décrit une plaine où figurent l'Ouest et l'Est. Le quadrillage comprend 144 cases et est repéré par les nombres 1 à 12 pour la verticale et les lettres A à L pour l'horizontal.

2) Les pions terrains

Certains pions représentent la forêt, d'autres les collines. On les dépose sur les cases de plaine en début de jeu. Ils donnent alors leurs caractéristiques à la case. Le type de terrain détermine les valeurs des légions engagées au combat.

3) Les pions légions

Les pions bleus sont les Perses, les violets sont les Grecs.

Les légions sont les unités qui évoluent sur le plateau. Elles sont caractérisées par une valeur de combat. Il y a plusieurs sortes de légions, chaque sorte ayant une valeur de combat spécifique en fonction du terrain.

Type de légion	Symbole de la légion	Nom des légions Perses		Nom des légions Grecques	
Roi		Cyrus		Pyxis	
Fantassins		Cambyse, Apadana, Nakché, Darius, Suze, Roustem, Parthes, Kingavar, Persagade, Jasili		Deïphes, Apollon, Phidias, Samos, Myron, Poséidon, Dexilléos, Scopas, Périclès, Héra	
Garde Royale		Amatonte		Athéna	
Archers		Amrith	Maabed	Messène	Telestas
Cavalerie		Tyr	Sidon	Praxitèle	Pergame
Eléphants montés		Erryx	Gozzo	Centaure	Demis
Phalanges		Crésus	Araïis	Théron	Cyrène

4) La fiche d'aide du jeu

Trois tableaux y figurent : le tableau de résolution des combats, celui donnant les valeurs de combat des légions en fonction du terrain et le tableau des déplacements.

REGLES DU JEU CYRUS & PYXIS

I) BUT DU JEU

La victoire revient au joueur qui fait sortir son roi le premier par le côté Ouest (pour le Perse) ou Est (pour le Grec) ou qui élimine le roi adverse à la suite d'un combat.

II) INSTALLATION DU JEU

1. Le joueur Grec, puis Perse placent chacun 14 forêts où ils le désirent sur la carte, à l'exception des lignes 1, 2, 11, 12.
2. Le joueur Grec puis Perse placent chacun 6 collines où il le désirent sur la carte, à l'exception des lignes 1, 2, 11, 12.
3. Le joueur Grec place comme il le souhaite l'ensemble de ses légions sur les cases des lignes 1 et 2.
4. Le joueur Perse place comme il le souhaite l'ensemble de ses légions sur les cases des lignes 11 et 12.
5. Le joueur Grec commence à jouer le premier tour.

III) DESCRIPTION D'UN TOUR

- 1 - Le joueur Grec déplace ses légions.
- 2 - Il déclare les soutiens de ses archers aux légions combattantes qui peuvent en bénéficier. Le joueur Perse affecte les soutiens de ses archers sur ses unités attaquées. (voir chapitre IV - 2)
- 3 - On fait la résolution des combats.
- 4 - Le joueur Perse suit la même procédure (mouvement, déclaration des soutiens des archers Perses puis Grecs, combats).
- 5 - Le jeu se termine si l'un des rois traverse la carte ou est tué.

IV) CARACTERISTIQUES DES LEGIONS

1) Caractéristiques générales : valeur de combat et déplacement

VOIR LES AIDES DE JEU.

2) Spécificités des archers

Les archers peuvent combattre normalement avec les valeurs indiquées dans le tableau de l'aide du jeu. Mais il peuvent aussi soutenir une légion amie engagée dans un combat qui se trouve à portée de tir.

2-1) Conditions d'un soutien

- Une légion d'archers ne peut effectuer qu'un soutien par tour. Si elle est attaquée, une légion d'archers ne peut pas effectuer de soutien. Une légion engagée dans un combat ne peut bénéficier du soutien que d'une seule légion d'archers.
- Portée de tir :
 - Si la légion d'archers est en plaine, elle peut soutenir une légion située à deux cases au maximum.
 - Si la légion d'archers est sur une colline, elle peut soutenir une légion située à trois cases maximum.
 - Si la légion d'archers est en forêt, elle ne peut pas effectuer de soutien. De même une légion combattant en forêt ne peut bénéficier d'aucun soutien.
- Le trajet des flèches répond aux mêmes règles que le déplacement (voir chapitre V).
- Les archers peuvent tirer par dessus une légion afin d'en soutenir une autre (située dans les limites de la portée). Par contre le tir ne peut pas traverser une case forêt ou colline.
- Une légion d'archer peut soutenir une légion qui attaque ou qui défend. Ainsi le joueur dont ce n'est pas le tour peut quand même soutenir avec ses archers ses légions attaquées.
- La légion d'archers ignore les résultats du combat de la légion qu'elle soutient. Elle ne subit donc pas l'élimination ou la retraite en soutenant une légion.

2-2) Effet du soutien

Une légion soutenue par une légion d'archers ajoute un point à sa valeur de combat.

Exemple

1 Plaine archer A	2	3 Forêt
4 Fantassin	5 Colline archer B	6
7	8 Forêt	9 Forêt
10	11	12

L'archer A peut atteindre les cases 2, 4, 7, 5 car il a une portée de deux cases.

Il ne peut tirer sur la case 3 (forêt) mais peut tirer par dessus la case 4 pour atteindre la 7.

L'archer B peut tirer sur les cases 1, 2, 4, 6, 7, 10. Sur une colline la portée est 3 cases.

Les cases 11 et 12 sont hors de portée. Les cases 8 et 9 bloquent le tir.

3) Spécificité des phalanges

Armées de longues lances pour résister contre les troupes montées, ces légions ont deux valeurs de combat dans le tableau. Celle de gauche doit être utilisée lors des combats contre les légions à pieds et celle de droite contre les troupes montées (cavalerie, éléphants).

V) LES MOUVEMENTS

- Lorsque c'est son tour, un joueur peut déplacer jusqu'à cinq de ses légions de fantassins maximum, plus une légion de chaque type (garde royale, cavalerie, phalange, archers, éléphants montés, roi)
- Les déplacements sont facultatifs. Le nombre maximum de cases qu'une légion peut franchir est inscrit dans le tableau 'déplacement' de l'aide de jeu. Ainsi la cavalerie et le roi peuvent se déplacer de une à cinq cases au choix, les autres de une à trois au choix
- Le déplacement d'une case à l'autre est soit horizontal soit vertical, mais en aucun cas diagonal.
- Il est possible de traverser une case occupée par une légion amie mais en aucun cas de s'y arrêter. Il n'est pas possible de traverser une case occupée par une légion ennemie, il faut s'y arrêter (provoquant alors un combat).

VI) COMBAT

VOIR AIDE DE JEU

- Lorsqu'une légion s'est arrêtée sur une case déjà occupée par une légion ennemie, il y a un combat. On résout les combats lorsque le joueur a fini tous ses déplacements.
- Deux légions ne peuvent attaquer une même légion car elle ne peuvent pas s'empiler.
- L'attaquant est celui qui déplace sa légion dans une case déjà occupée par l'ennemi. L'autre est le défenseur.
- On résout successivement les combats en commençant en priorité par ceux plus à l'Est quand le joueur Grec est attaquant et les plus à l'Ouest quand l'attaquant est le Perse. L'issue d'un combat (case libérée à cause d'une retraite...) est considéré comme acquis lors de la résolution du combat suivant.

1- L'attaquant déclare quelles légions bénéficient du soutien des archers (dans la limite des restrictions décrites précédemment). Puis le défenseur fait de même.

2- Pour chaque combat on regarde les valeurs de combat des légions engagées, on ajoute +1 à la valeur de combat des légions soutenues par des archers.

3- On soustrait la valeur de combat du défenseur à celle de l'attaquant et on applique les résultats de la table des combats (VOIR AIDE DE JEU).

Retraite : Une légion qui bat en retraite doit se déplacer sur la case à l'OUEST de celle du combat si elle est Grecque, à l'EST si elle est Perse. Si la case où évacuer est occupée par une légion amie, la retraite se prolonge jusqu'à la case suivante (à l'OUEST pour le Grec, à l'EST pour le Perse) et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une case libre se présente.

IMPORTANT : si la case où évacuer est occupée par une légion ennemie, alors la légion qui doit battre en retraite est éliminée et définitivement retirée du jeu.

Cas 1: le Grec doit battre en retraite d'une case

EST

Combat case H7
Grec - Perse
case H6
case H5

OUEST

La case H6 est vide : la retraite se fait normalement en H6 (à l'OUEST)

Cas 2: le Grec doit battre en retraite de deux cases

Combat case H7
Grec - Perse
case H6
Grec
case H5

H6 est occupée par une légion amie : la retraite est reportée en H5 qui est vide

Cas 3: le Grec doit battre en retraite d'une case

Combat case H7
Grec - Perse
case H6
Perse
case H5

H6 est occupée par une légion ennemie : la légion grecque ne peut pas battre en retraite. Elle est éliminée