

TIME FRAGMENT

LYDIAN GAMBIT

Sardes, VII^e siècle av. J.-C.

*La première pièce de monnaie vient d'être frappée —
et les empires s'affrontent autour d'elle.*



CONTRE



MANUEL DE JEU



LA CARTE

Un plateau hexagonal symétrique de **91 hexagones**. Une **rivière** le coupe en deux, franchissable seulement à ses deux **gués**. Chaque camp part de sa **capitale** avec deux **mines** à portée de marche. Tout est déterministe : aucun dé, aucun hasard — seulement vos décisions.



	TERRAIN	MVT	EFFET
	Plaine	1	—
	Colline	2	+1 défense · +1 portée pour les tireurs · protège des charges
	Rivière / Gué	2	−1 défense · caravanes bloquées hors gué · protège des charges
	Mine	1	+2 EL/tour si occupée à la fin de votre tour · 5 points au décompte
	Capitale lydienne · grecque	1	+1 défense · recrutement & promotion · +1 EL/tour si libre d'ennemis

LE TOUR DE JEU

Les tours sont **strictement alternés**, comme aux échecs. En compétitif, on joue à la **pendule** : 5 minutes + 5 secondes par tour — temps écoulé, partie perdue. À votre tour, vous disposez de :

- **2 points d'action (AP)** — activer une unité coûte 1 AP ; elle peut alors *se déplacer puis attaquer*. Revenir sur une unité déjà activée est gratuit tant qu'il lui reste du mouvement.
- **1 recrutement** — une nouvelle unité sur votre capitale ou un hex adjacent, inactive ce tour-ci.
- **1 promotion** — **4 EL** pour passer **vétéran** une unité à un hex de votre capitale : +1 attaque, +2 PV max. Le Général ne se promeut pas.
- **Ravitaillement** — chaque caravane peut, une fois par tour et pour **1 EL**, soigner 2 PV à une unité adjacente. Une unité ne reçoit qu'un soin par tour.

Pourquoi 2 AP ? Une seule activation rendrait l'économie indéfendable ; tout activer rendrait le premier joueur écrasant. Deux AP créent le dilemme permanent — *économie, armée, ou Général* ? C'est le cœur du jeu.

LE COMBAT

Dégâts = Attaque – Défense (minimum 1).

L'attaque compte les bonus — vétéran, aura du Général, charge, lance anti-cavalerie. La défense compte le terrain et les formations.

- **Riposte** : si la cible survit et que l'attaquant est à sa portée, elle rend immédiatement ses dégâts. Un archer qui tire à 2 hexes sur un lancier ne risque rien.
- Une unité attaque **une fois par tour** ; après l'attaque son mouvement est terminé — sauf l'**archer monté**, qui peut encore fuir.
- On traverse librement ses alliés, jamais les ennemis ; on ne s'arrête jamais sur un hex occupé.
- **Marche forcée** : entrer sur un terrain trop cher en premier pas est permis, mais consomme tout le mouvement et interdit d'attaquer.
- Les recrues du tour ne peuvent pas attaquer — les mercenaires lydiens non plus, même s'ils marchent déjà.

LES UNITÉS

	UNITÉ	COÛT	PV	ATT	DÉF	POR	DÉP	TRAIT
	Lancier	3	10	3	1	1	2	+2 att contre cavalerie et archers montés · +1 déf près d'un lancier allié
	Archer	4	8	3	0	2	2	tire à distance sans riposte de la mêlée
	Caravane	5	6	—	0	—	2	+1 EL/tour · soigne · capturable en mêlée (change de camp à 3 PV)
	Cavalier	6	12	4	1	1	4	charge : +2 att après 2 hexes ou plus en ligne droite (sauf cible sur colline ou rivière)
	Archer monté	6	8	2	0	2	4	le seul à pouvoir tirer puis repartir
	Hoplite	8	16	5	2	1	1	phalange : +1 déf par hoplite allié adjacent (max +2)
	Général	—	12	2	2	1	2	aura : +1 att aux alliés adjacents · sa mort perd la partie

Le **triangle des armes** : la lance bat le cheval, le cheval déborde l'archer, l'archer use la lance. Aucune unité ne gagne seule — les batailles se gagnent par les combinaisons.

VÉTÉRAN

+1 attaque, +2 PV max. Promotion à la capitale pour **4 EL** — un investissement qui suit l'unité toute la partie et vaut +2 au décompte final.

MERCENAIRE (LYDIA)

Recruté adjacent à n'importe quelle unité amie, actif immédiatement (sans attaquer le premier tour). Plus loin de la capitale, plus cher.

L'ÉCONOMIE

Chaque début de tour, votre trésor s'accroît de : **2 EL** de base · **+1** si votre capitale est libre · **+2** par mine contrôlée · **+1** par caravane. Le second joueur commence avec **+2 EL**. *Les mines sont le vrai moteur : les tenir, c'est doubler son revenu — et les perdre, l'offrir.*

LES SIX CIVILISATIONS

LYDIA

Électrum & mercenaires

- **Pactole** : **+2 EL**/tour
- **Mercenaires** parachutés au front (**+1 EL**, **+1** par 4 hexes de distance)
- Entretien : **1 EL**/unité au-delà de la 4^e
- Général fragile (10 PV)

CITÉS GRECQUES

Argent & hoplites

- **Hoplites d'élite** : 18 PV, phalange jusqu'à +3
- **Mines d'argent** : **3 EL** par mine
- Toutes les unités coûtent **+2 EL**
- Cavalerie limitée (dép. 3)

PERSE

Cavalerie & tribut

- Tribut : **+1 EL** quand une unité menace la capitale ennemie
- Lanciers affaiblis (8 PV) · pas d'hoplites

BABYLONE

Argent pesé & crédit

- Dette jusqu'à **-12 EL** avec intérêts — 5 tours de dette, c'est la révolte
- Caravanes blindées (10 PV) · recrute sur sa capitale uniquement

ÉGYPTE

Grain & lances louées

- Grenier dès le tour 5 : soigne 3 unités près des caravanes ou de la capitale
- Hoplites en solde dès le tour 5 · pas de cavalerie

SCYTHES

Archers montés & pillage

- Pillage : **+5 EL** par unité tuée — mais grogne après 5 tours sans sang
- Archers montés supérieurs (4 EL, 11 PV, dép. 5) · ni hoplites ni caravanes

La démo actuelle propose Lydia et les Cités grecques ; les quatre autres arrivent avec leurs sprites.

TROIS CHEMINS VERS LA VICTOIRE

RÉGICIDE

Tuez le Général adverse. La partie s'arrête sur-le-champ.

ÉCONOMIQUE

Amassez **120 EL** de trésor. La richesse est une arme.

DÉCOMPTE

Au tour 40 : trésor + valeur de l'armée + 2 par vétéran + 5 par mine.

S'y ajoutent l'abandon et la pendule à zéro — et en cas d'égalité parfaite au décompte, la partie est nulle.

Trois horloges tournent en même temps : protéger son Général, courir aux mines, et garder assez d'armée pour le décompte. Négliger l'une des trois, c'est offrir la partie.

PREMIERS CONSEILS

- **Les gués sont les seuls passages** — un hoplite posé sur un gué ferme la moitié de la carte.
- **Un archer sur une colline** tire à 3 hexes : il couvre un gué sans s'exposer.
- Jouez le **triangle des armes** — aucune unité ne gagne seule.
- Une **caravane escortée** paie sa propre escorte ; une caravane seule finit capturée — et sert l'ennemi.
- L'**aura du Général** vaut un vétéran gratuit — mais chaque pas vers le front est un pas vers le régicide.



*Ouvrez l'œil : quelque part sur chaque carte, jamais au centre mais toujours présente, une statue de chouette vous observe. C'est **le Watcher**. Personne ne sait ce qu'il regarde.*