

LES SUCCESSEURS

TRADUCTION DES CARTES DE TYCHÉ

Proverbes ou citations (sans effet sur le jeu) en italiques

Carte n° 1 – Bonus – Boire la cigüe – Vous pouvez retirer du jeu l'un des membres de la famille royale avec lequel vous êtes empilé (y compris un membre inactif). Vous ne pouvez pas éliminer un membre de la famille royale qui se trouve à l'intérieur d'une grande ville contrôlée par un ennemi.
Celui qui chérit les dieux mourra jeune. — Ménandre

Cartes n° 2 et 3 – Événement – Diplomatie – Toute base contenant une petite ville indépendante ou contrôlée par l'ennemi, non occupée par des UC [aucune UC], peut passer sous votre contrôle.
L'esprit est toujours enclin à croire ce qu'il souhaite être vrai. — Héliodore

Carte n° 4 – Événement – Épidémie – Visez n'importe quelle armée sur la carte. Celle-ci est victime d'une épidémie et doit immédiatement subir l'usure sur la Table d'Usure .
L'homme qui temporise est toujours bien proche de la ruine. — Hésiode

Cartes n° 5 et 6 – Événement – Mercenaires grecs – Placez deux UC de mercenaires et un général mineur (si nécessaire) dans n'importe quelle base sous votre contrôle en Grèce, Lydie ou Thessalie.
L'épée force souvent l'homme à se battre. — Homère

Carte n° 7 – Événement – Mercenaires thraces – Placez deux UC de mercenaires et un général mineur (si nécessaire) dans n'importe quelle base sous votre contrôle en Thrace.
Mon cheval me porte mais mon roi me supporte. — Ancien proverbe grec

Carte n° 8 – Événement – Mercenaires cappadociens – Placez deux UC de mercenaires et un général mineur (si nécessaire) dans n'importe quelle base sous votre contrôle en Cappadoce.
Les insensés sont toujours amoureux des choses lointaines. — Pindare

Carte n° 9 – Bonus – Raid mineur – Enlevez tout marqueur de contrôle (indépendant ou ennemi) d'une petite ville située à 2 PM au plus de l'une de vos armées (vous pouvez utiliser tout type de route sauf trans-méditerranéenne). Seule une base sans UC ou armée indépendante ou ennemie peut être choisie.
Il est facile d'être brave de loin. — Ménandre

Carte n° 10 – Bonus – Sortie par surprise – Retirez un point de siège de n'importe quelle grande ville (amie, ennemie ou indépendante).
Ainsi vous préserverez la ville de l'engance du dragon [du diable]. — Euripide

Carte n° 11 – Événement – La flotte pontique – Les cités grecques pontiques se rallient à votre faction. Placez cette carte à côté de vous pour indiquer cette alliance. La flotte pontique ajoute un point de flotte à tout mouvement naval, bataille ou siège dans le Pont-Euxin. À défausser si vous perdez une bataille navale dans laquelle cette flotte est engagée.

Carte n° 12 – Bonus – Archers crétois – Placez une UC de mer avec n'importe quel général ou dans n'importe quelle grande ville amie non assiégée si vous contrôlez une base en Crète ou s'il y a au moins une base indépendante en Crète.
Si vous, les étrangers, êtes prêts à me secourir, vous causerez un grand trouble à mes ennemis.

— Sophocle

Carte n° 13 – Événement – Trésor de la ville pillé – Si vous contrôlez Babylone, Suse ou Ecbatane, vous pouvez en piller le trésor. Cette carte vaut dix OPs. Ces points peuvent être utilisés pour recruter, placer des marqueurs de contrôle et/ou bouger des généraux/armées. Aucun UC, général, ou membre de la famille royale ne peut être déplacé de plus de 4 PM. Placez un marqueur de pillage sur la ville : elle ne pourra plus être pillée à nouveau.

Carte n° 14 – Événement – L'Hélepolis – Jouable seulement si le marqueur « Helepolis » n'est pas utilisé. Placez le marqueur « Helepolis » avec toute armée amie sur une grande ville. Le marqueur « Helepolis » procure un « +1 » à toute tentative de siège tant que le siège dure. Il ne peut être déplacé. Retirez le marqueur « Helepolis » quand le siège est conclu ou levé. Ne peut pas être utilisé contre des fortifications indépendantes (« Independent Strongholds »).

Carte n° 15 – Événement – Condamnation – Placez n'importe quel général majeur sous condamnation. Ce général et sa faction subissent une réduction de 3 PL jusqu'à la mort de ce général ou le jeu ou la défausse de cette carte à nouveau (même si elle jouée pour sa valeur d'OPs).

Bien qu'un homme puisse échapper à tous les autres dangers, il ne peut jamais entièrement échapper à ceux qui ne veulent maintenant plus qu'une personne comme lui existe. — Démosthène

Carte n° 16 – Événement – Éléphants – Placer 1 UC d'éléphants en Asie avec une armée amie ou dans une grande ville contrôlée par votre faction et non assiégée.

Qui a acheté le Diable, vend le Diable. — Ancien proverbe grec

Cartes n° 17, 18, 19 – Bonus – Agitation – Jetez deux dés et consultez la Table d'Agitation (« Unrest Table »). Placez un marqueur de contrôle indépendant dans une base de la province indiquée ne contenant pas d'UC. Si la base contient un marqueur de contrôle, il est remplacé. Voir 7.4 si aucune base n'est qualifiée. DOIT ÊTRE JOUÉE.

Il n'est pas bon que si peu soient gouvernés par tant ; n'ayons qu'une seule loi, et un seul roi. — Homère

Carte n° 20 – Bonus – L'agitation se répand – Placez un marqueur de contrôle indépendant dans une base ne contenant pas d'UC et adjacente (par une route terrestre, montagnaise ou un détroit) à un autre marqueur de contrôle indépendant (y compris une tribu). Si la base contient un marqueur de contrôle, il est retiré.

Il est impossible d'établir un pouvoir durable fondé sur l'injustice, le parjure et la trahison. — Démosthène

Carte n° 21 – Bonus – Migration massive des tribus illyriennes – Les Illyriens sont activés maintenant s'ils ne l'ont pas encore été. Vous pouvez les déplacer dans la limite de 3 PM, ainsi que toutes les autres armées indépendantes activées. Si les Illyriens ont été battus antérieurement, alors cette carte les remet en jeu.

Carte n° 22 – Bonus – Invasion scythe – Les Scythes sont activés maintenant s'ils ne l'ont pas encore été. Vous pouvez les déplacer dans la limite de 3 PM, ainsi que toutes les autres armées indépendantes activées. Si les Scythes ont été battus antérieurement, alors cette carte les remet en jeu.

Les hommes doivent subir quelques maux que les dieux puissent leur envoyer. — Sophocle

Carte n° 23 – Bonus – 23.000 soldats grecs abandonnent leur colonie orientale – L'armée des colons grecs est activée maintenant si elle ne l'a pas encore été. Vous pouvez la déplacer dans la limite de 3 PM, ainsi que toutes les autres armées indépendantes activées.

Ne placez pas votre avenir entre les mains des Grecs. — Euripide

Carte n° 24 – Bonus – Désertions – Ciblez n'importe quelle armée ennemie qui est adjacente à l'une des vôtres. L'armée visée perd une UC (au choix de son propriétaire) qui rejoint votre armée.
Mais les choses vraies demeurent entre les mains des dieux. — Homère

Carte n° 25 – Bonus – Philippe III échappe à son gardien – Placez Philippe III avec n'importe quel général sur la carte. Si déjà en jeu, il peut être repositionné dans toute base (occupée ou vacante) dans la limite de 2 PM de sa position actuelle. (Vous pouvez emprunter n'importe quel type de route sauf trans-méditerranéenne).
Les enfants des héros sont cause de trouble. — Ancien proverbe grec

Carte n° 26 – Événement – Soutien du peuple perse – Grâce à l'adoption des vêtements et usages perses vous bénéficiez du soutien du peuple. Jouez cette carte si vous contrôlez un ou plusieurs des suivants : Perse, Médie, Suisiane ou Babylonie. Votre faction reçoit, pour toute la durée de la partie, le pion « Soutien du peuple perse » (« Persian Popular Support ») (-2 PL), une UC de mercenaires (à placer immédiatement) plus une UC de mercenaires supplémentaire à chaque phase de renforts.
À RETIRER DU TALON SI C'EST L'ÉVÈNEMENT QUI EST JOUÉ .

Carte n° 27 – Bonus – De leur propre initiative – Vous pouvez bouger n'importe lequel des membres de la famille royale non actifs (Olympias, Cléopâtre ou Thessalonice) dans la limite de 2 PM de sa position actuelle (routes maritimes et trans-méditerranéennes autorisées).
Le danger brille comme un soleil aux yeux d'un brave. — Euripide

Carte n° 28 – Événement – Pirates ciliciens – Vous concluez une alliance avec les pirates ciliciens. Vous pouvez utiliser leur flotte jusqu'à ce que cet événement soit joué à nouveau ou que soit jouée la carte Surprise « Menteur crétois » (« Cretan Liar »). Si le pion de flotte est déjà en jeu, cet événement le retire des mains de son propriétaire actuel.
Jugez le lion selon ses griffes. — Ancien proverbe grec

Carte n° 29 – Événement – Liberté pour les Grecs – Retirez deux marqueurs de contrôle ennemis de sur des petites villes de Grèce. Ces villes doivent être vides d'UC ennemies ou d'armées indépendantes. Vous ne pouvez pas retirer des marqueurs de contrôle indépendants.
La rivalité est une bénédiction pour les hommes. — Hésiode

Carte n° 30 – Événement – Renforts macédoniens – Placez une UC macédonienne avec n'importe quelle armée amie ou dans n'importe quelle grande ville non assiégée sous votre contrôle.
Armons ces fils de la terre et envoyons-les en avant menés par leurs chefs. — Platon

Carte n° 31 – Bonus – Cléopâtre offre le mariage – Si vous avez une UC amie empilée avec une Cléopâtre *inactivée* à n'importe quel moment de ce tour, elle épouse un général de votre faction (vous n'avez pas besoin de désigner le général). Une fois mariée, elle est activée et le pion est retourné face 3L. Cette offre de mariage durera seulement jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez marier/activer Cléopâtre même si elle se trouve dans une grande ville contrôlée par l'ennemi (elle s'échappe).

Carte n° 32 – Bonus – Thessalonice offre le mariage – Si vous avez une UC amie empilée avec une Thessalonice *inactivée* à n'importe quel moment de ce tour, elle épouse un général de votre faction (vous n'avez pas besoin de désigner le général). Une fois mariée, elle est activée et le pion est retourné face 2L. Cette offre de mariage durera seulement jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez marier/activer Cléopâtre même si elle se trouve dans une grande ville contrôlée par l'ennemi (elle s'échappe).

Carte n° 33 – Événement – Phalange asiatique – Jouable si vous contrôlez la Pamphylie ou la Mésopotamie. Vous recevez une UC macédonienne qui est placée dans la Case de Désorganisation (« Dispersed Box ») (elle est à l'entraînement). Elle arrive comme renfort dans la tour suivant et doit être placée avec un général ami en Asie.

Vous agitez ce qui ne devrait pas l'être. — Hérodote

Carte n° 34 – Événement – Éléphants – Placer 2 UC d'éléphants en Asie avec une armée amie ou dans une grande ville contrôlée par votre faction et non assiégée.

J'ai peur et je tremble, aussi je quitte ces tentes militaires. — Euripide

Carte n° 35 – Événement – Cassandre – Jouable seulement si Antipater est mort. Ne peut PAS être jouée par la faction contrôlant Polyperchon. Cassandre rejoint votre faction. Placez Cassandre et 3 UC de mercenaires dans toute petite ville de Grèce vide d'UC ennemie et d'armées indépendantes. Si la base est contrôlée par l'ennemi ou indépendante elle peut passer sous votre contrôle. À RETIRER DU TALON SI C'EST L'ÉVÈNEMENT QUI EST JOUÉ.

Carte n° 36 – Événement – Olympias – Mère d'Alexandre le Grand et de Cléopâtre. Ne peut PAS être jouée par la faction contrôlant Antipater/Polyperchon. Si Olympias est actuellement inactive et sur la carte, vous pouvez l'activer. Placez un général mineur avec elle si nécessaire. Bonus : Si Olympias est activée en Épire, dans une base ne contenant pas d'UC ennemie, vous pouvez placer 4 UC de mercenaires avec elle.

Carte n° 37 – Événement – Colons militaires égyptiens – Placez 2 UC de mercenaires ou une UC macédonienne et un général mineur (facultatif) dans toute base d'Égypte sous votre contrôle, si l'Égypte est actuellement sous votre contrôle.

Les grands desseins exigent de grands préparatifs. — Héliodore

Carte n° 38 – Événement – Le corps d'éléphants des Indes – Le grand roi des Indes Chandragupta, vous vend 400 éléphants pour prix des provinces orientales. Jouable si vous contrôlez les trois provinces suivantes : Médie, Perse et Hyrcanie. Placez 4 UC d'éléphants à Ecbatane ou Babylone si vous les contrôlez et qu'elles ne sont pas assiégées. À RETIRER DU TALON SI C'EST L'ÉVÈNEMENT QUI EST JOUÉ.

Carte n° 39 – Événement – Trahison – Vous pouvez vous saisir de l'héritier de votre choix (Alexandre IV, Philippe III ou Héraclès) ou de la dépouille d'Alexandre (à partir du 2e tour) dans la main d'un autre joueur. Vous devez avoir une armée dans les 2 PM de votre cible (vous pouvez emprunter n'importe quel type de route excepté trans-méditerranéenne) et votre prise doit être empilée avec cette armée.

Beaucoup aiment la trahison, mais nul n'aime le traître. — Ancien proverbe grec

Carte n° 40 – Événement – Une influence contagieuse – Convertissez à votre contrôle deux petites villes adjacentes à des bases sous votre contrôle. Les bases doivent être vides d'UC ennemies et d'armées indépendantes. Des petites villes indépendantes peuvent être converties.

Au royaume des aveugles, le borgne est roi. — Ancien proverbe grec

Carte n° 41 – Événement – Peucestas satrape de Perse – Placez 3 UC de mercenaires et un général mineur (facultatif) dans une base de Perse vide d'UC ennemie et d'armées indépendantes. Si la base est contrôlée par l'ennemi ou indépendante elle peut passer sous votre contrôle. À RETIRER DU TALON SI C'EST L'ÉVÈNEMENT QUI EST JOUÉ.

Carte n° 42 – Événement – Néoptolémus satrape d'Arménie – Placez 3 UC de mercenaires et un général mineur (facultatif) dans une base de Perse vide d'UC ennemie et d'armées indépendantes. Si

la base est contrôlée par l'ennemi ou indépendante elle peut passer sous votre contrôle. À RETIRER DU TALON SI C'EST L'ÉVÈNEMENT QUI EST JOUÉ.

Carte n° 43 – Événement – Traître – 2 marqueurs de contrôle ennemis situés dans des petites villes sont changés par les vôtres. Les cibles peuvent être occupées par des UC ennemies, mais doivent être dans les 2 PM (via des routes terrestres, détroits, montagneuses ou maritimes) de l'une de vos armées.

Un bâton tordu ne peut jamais redevenir droit. — Ancien proverbe grec

Carte n° 44, 45, 46 – Événement – Campagne majeure – Bougez 2 armées de votre faction de 4 PM au maximum. La première doit avoir terminé ses mouvements et combat avant que la seconde ne puisse faire de même.

Carte n° 47 – Événement / Surprise – Les Boucliers d'argent – ÉVÈNEMENT : Placez les Boucliers d'argent (2 UC) avec l'une de vos armées en Asie. SURPRISE : Si elle est déjà en jeu, cette carte devient une carte de surprise et est jouable avant une bataille. Si l'armée adverse déploie les Boucliers d'argent, ils sont réduits d'une UC et passent dans votre camp (Si des UC de Boucliers d'argent existent) et combattent pour vous dans la bataille.

Carte n° 48 – Surprise – menteur crétois – Jouer pour annuler toute carte de surprise. Doit être jouée immédiatement après la carte de surprise à neutraliser. OU : Utilisez cette carte pour renvoyer la flotte des Pirates ciliciens à sa case d'attente (« Holding Box ») si elle est en jeu. Si cette carte est défaussée, les Pirates ciliciens ne sont pas affectés.

Le menteur ne sera jamais cru, même quand il dira la vérité. — Ésope

Carte n° 49 – Surprise – Un traître dans la ville – À jouer avant de lancer le dé d'une tentative de siège d'une grande ville. Modifie votre score de + 3. Ne peut être utilisée contre des fortifications indépendantes.

Une cité a souvent récolté le mal fruit d'un homme mauvais. — Hésiode

Carte n° 50 – Surprise – Feinte et surprise – À jouer pour modifier le jet de dé de tentative d'interception terrestre ou pour éviter la bataille (de vous ou d'un autre joueur) de + 2 ou - 2 (à votre choix). Doit être jouée avant la tentative.

Le sage apprend beaucoup de ses ennemis. — Aristophane

Carte n° 51 – Surprise – Une simple blessure – À jouer quand l'un de vos généraux majeurs est tué à la suite d'un score. Le général est néanmoins placé dans la Case de Désorganisation (« Dispersed Box »).

Là où beaucoup sont morts, il n'y a pas à craindre la mort – Ancien proverbe grec

Carte n° 52 – Surprise – Brouillard – Cette carte peut être jouée après qu'une interception navale soit déclarée, annulant ainsi cette interception (le statut de Champion n'est pas perdu).

Terre fidèle, mer infidèle. — Ancien proverbe grec

Carte n° 53 – Surprise – Hubris – À jouer pour annuler toute carte d'évènement (doit être jouée immédiatement après que la carte d'évènement ait été jouée). Le joueur dont la carte d'évènement est annulée tire une carte de remplacement du talon de Tyché et doit jouer cette carte ou une autre. Hubris ne peut annuler une carte de surprise, ou une défausse.

Il est impossible pour un homme qui tente plusieurs choses à la fois, de les mener toutes à bien. — Ménandre

Carte n° 54 – Surprise – Mutinerie – À jouer avant une bataille si votre chef d'armée a plus de

Légitimité que le chef d'armée de votre adversaire. Une UC macédonienne ou royale (à votre choix) de l'armée ennemie rejoint votre armée avant le début de la bataille. « Prestige » et « Don d'orateur » peuvent modifier le total d'un joueur.

Vous vendriez votre âme pour de l'argent. — Sophocle

Carte n° 55 – Surprise – Tempête en mer – À jouer contre une armée utilisant le mouvement naval. L'armée ciblée doit retourner à son port d'embarquement et y terminer son mouvement.

Il est doux de contempler la mer lorsque nous nous tenons sur ses rives. — Archippe

Carte n° 56 – Surprise – Dispositifs anti-éléphants – À jouer avant une bataille si votre adversaire a des UC d'éléphants. Il doit modifier chacun des scores pour ses éléphants de – 4 au lieu de – 2. Les scores modifiés inférieurs à zéro sont traités comme zéro.

Saisissez-vous de vos haches et hâtez vous vers la terre que vous voyez là-bas ! — Sophocle

Traduction et arrangement en langue française par Jean-Baptiste DREYFUS achevés le 24 janvier 2011. Mises à disposition de GMT et des utilisateurs du produit original commercialisé en langue anglaise.