

# SUCCESSORS

## *Les Batailles pour l'Empire d'Alexandre*

par Mark Simonitch, Richard Berg, and John B. Firer



# REGLES DU JEU

*Cette traduction intègre les dernières règles vivantes, d'octobre 2010*

## TABLE DES MATIERES

1. Introduction.....	2	15. Sièges et soumission.....	12
2. Matériel du jeu.....	2	16. Armées indépendantes.....	13
3. Séquence de jeu.....	3	17. Légitimité et Prestige.....	14
4. Phase de désignation de l'Usurpateur.....	4	18. Membres de la Famille Royale.....	15
5. Phase de Renfort.....	4	19. Phase d'isolement.....	15
6. Segment de reddition.....	4	20. Comment gagner ?.....	16
7. Les cartes Tyche.....	4	21. La piste de tours.....	16
8. Généraux & Armées.....	6	22. Préparer le jeu.....	16
9. Mouvements.....	6	23. Règles optionnelles.....	17
10. Interception.....	8	24. Parties à 2 ou 3 joueurs.....	18
11. Eviter les Batailles.....	9	Clarifications de cartes.....	18
12. Combat terrestre.....	10	Sommaire des changements	
13. Flottes et combat naval.....	11	depuis la 1ere édition.....	19
14. Unités de Combat spéciales.....	11	Index.....	20

## 1. INTRODUCTION

Lorsqu'Alexandre le Grand meurt en 323 av. JC, il ne laisse pas clairement un successeur à la tête de l'immense empire qu'il a conquis. Il ne fallut que peu de temps après sa mort pour que les généraux macédoniens ne commencent à guerroyer afin de savoir qui serait le régent ou le successeur à la tête de l'empire d'Alexandre. En 305 av. JC ils en terminèrent avec cette tentative et commencèrent à bâtir leurs propres royaumes. SUCCESSORS est un jeu pour quatre joueurs basé sur ces guerres. Chaque joueur contrôle une faction d'au moins deux généraux et tente de gagner la partie par légitimité ou conquête.

## 2. MATERIEL DU JEU

### 2.1 Inventaire

Un jeu complet de SUCCESSORS contient :

- 1 carte
- 3 planches de pions
- 11 stands plastiques
- 2 aides de jeu
- 64 cartes à jouer
- Ce livret de règles
- 2 dés à six faces

### 2.2 Les Unités de Combat (UCs)



Deux UCs macédoniennes loyales



Deux UCs d'Armée Royale\*



Deux UCs mercenaires



Deux UCs d'éléphants

\* Les Macédoniens de l'Armée Royale sont dévoués au plus juste héritier d'Alexandre et ne combattront pas contre un général avec plus de Légitimité que leur propre commandant.

Des Unités de Combat du même type peuvent être utilisés pour faire de la monnaie pour de plus grosses unités (et vice-versa) à n'importe quel moment du jeu. Le nombre d'UC fourni dans le jeu n'est pas une limite intentionnelle. Si vous venez à être en rupture d'un certain type d'unités, vous pouvez utiliser un compteur de remplacement.

### 2.3 Les marqueurs de contrôle

Les marqueurs de contrôle sont utilisés pour déterminer les contrôles d'espaces. Un joueur contrôle un espace s'il a un marqueur dessus. Un joueur contrôle une province s'il contrôle la majorité de ses espaces (ignorez les points de transit) et s'il contrôle la cité majeure de la province (si elle en a une). Les marqueurs de contrôle verts sont des marqueurs de contrôle indépendants.

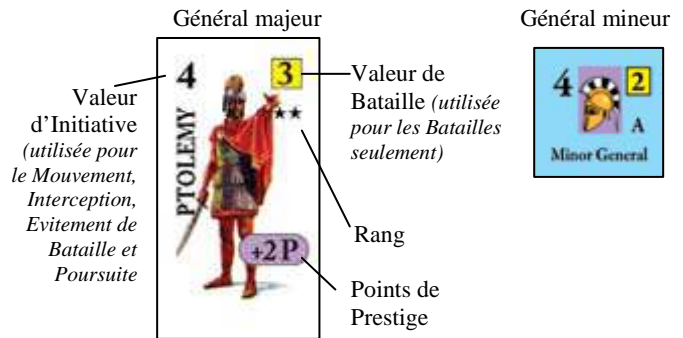


#### Marqueurs de contrôle indépendants

Nombre de Points de Siège nécessaires pour retirer le marqueur

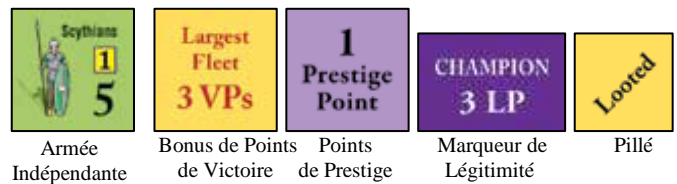
Placez tous les marqueurs indépendants de valeur 3 sur toutes les cités majeures et forteresses indépendantes au début de la partie.

### 2.4 Les généraux



Chaque joueur commence avec 2 généraux majeurs et 4 mineurs.

### 2.5 Les autres marqueurs



Flotte



Marqueur de PV



Marqueur de Légitimité



Membre de la Famille Royale

### 2.6 La carte

PROVINCES : la carte est divisée en provinces. Chaque province est nommée et a une valeur en points de victoire.

ESPACES : Il y a quatre types d'espaces sur la carte :

- Cités mineures
- Cités majeures
- Forteresses Indépendantes
- Point de transit

CHEMINS : Les pièces de jeu bougent d'espace en espace le long de chemins et doivent toujours terminer leur mouvement dans un espace (elles ne peuvent pas finir leur mouvement sur un chemin). Il y a quatre types de chemins :

- Terrestre
- Montagne ou Déroit
- Maritime
- Transméditerranéen

PISTE D'ENREGISTREMENT : les joueurs doivent avoir en tête le nombre de points de Victoire et de Légitimité qu'ils ont sur cette piste. Les joueurs doivent faire les ajustements nécessaires sur cette piste à tout moment du jeu.

BOITE DE DISPERSION : Cette boîte sert au placement des unités qui ont été dispersées (règle 12.8). Pendant la prochaine Phase de Renforts, toutes les unités dans la Boîte de Dispersion sont de nouveau disponibles.

Les dés : Deux d6 sont nécessaires pour les tables de Combats et de Troubles. Toutes les autres tables ne demandent qu'un seul dé.

### 2.7 GLOSSAIRE

Tous les termes importants utilisés dans les règles sont expliqués dans le glossaire.

## 3. SEQUENCE DE JEU

### 3.1 Phase d'Ordre du Tour

Le joueur ayant à ce moment le moins de Points de Victoire (résoudre une égalité par un jet de dé) décide quel joueur jouera en premier, la suite étant résolue dans le sens des aiguilles d'une montre. Cet ordre de jeu est conservé tout au long du tour et est appelé l'Ordre du Tour.

### 3.2 Phase de désignation de l'Usurpateur

Le joueur avec le plus de Points de Victoire est désigné Usurpateur. Voir 5.0 pour les détails complets.

### 3.3 Phase de Renforts

(Passer cette phase au Tour 1 du jeu). Chaque joueur reçoit ces renforts (règle 6), et dans l'Ordre du Tour, les place sur la carte.

### 3.4 Battre et distribuer les cartes Tyche

Chaque tour de jeu le paquet de cartes Tyche est remélangé et chaque joueur reçoit cinq cartes. Les cartes jouées comme événements stipulant "Retirée du jeu" (Remove from play) ne sont pas remélangées dans le paquet.

### 3.5 Phase Stratégique

La Phase Stratégique est composée de rounds. Chaque round consiste, pour chaque joueur (dans l'Ordre du Tour) à effectuer les actions suivantes :

#### LA SEQUENCE D'UN ROUND :

1. SEGMENT DE REDDITION : Le joueur 1 effectue son segment de Reddition (règle 6.0)
2. SEGMENT TYCHE : Le joueur 1 doit jouer une carte Tyche non-surprise.
3. SEGMENT DE MOUVEMENT : Le joueur 1 peut soit bouger (règle 9.0) soit lever une UC mercenaire (règle 9.13).
4. SEGMENT DE FOURRAGE : Le joueur 1 vérifie l'empilement de chacune de ses armées et retire 1 UC dans chaque espace dépassant la limite de fourrage de l'espace (règle 9.1).

Le joueur 2 répète maintenant les étapes 1 à 4, suivi des autres joueurs dans l'Ordre du Tour. Une fois que le dernier joueur a terminé, un nouveau round commence. Après que cinq rounds aient été joués, la phase stratégique se termine.

### 3.6 Phase d'Isolement

Tous les joueurs (dans l'ordre du Tour) retirent tous leurs marqueurs de contrôle qui sont isolés (voir règle 20.0).

### 3.7 Fin de Tour

Si c'est le dernier tour de jeu, comptez les Points de Victoire pour déterminer qui a gagné. Si ce n'est pas le dernier tour, déplacer le compteur de tour d'un espace vers la droite et commencez un nouveau tour.

## Glossaire

**Adjacent** : deux espaces sont "adjacents" s'ils sont connectés par un chemin terrestre, de montagne ou de détroit. Deux provinces sont adjacentes si elles partagent une même frontière et qu'elles sont connectées par un chemin.

**Afrique** : comprend les espaces de Cyrene, Libya et Egypt

**Armée** : Toute UC empilée avec un général

**Asie** : comprend tous les espaces non-îles à l'est de l'Hellespontine (inclus), à l'exception des espaces en Afrique.

**Assiégé** : une cité majeure est considérée "assiégée" si vous terminez votre mouvement sur la cité majeure avec une UC ou plus. Cependant vous ne pouvez pas utiliser la Table de Siège si vous n'avez pas eu moins 3UC.

**UC** : Unité de Combat

**Boîte de Dispersion** : où les généraux et UC vont s'ils doivent être retirés de la carte sans être éliminés.

**Ennemi** : toute Armée, général, UC ou marqueur de contrôle indépendant ou contrôlé par un autre joueur.

**Espace contrôlé ennemi** : un espace contenant un marqueur de contrôle d'un autre joueur. Un marqueur de contrôle indépendant est considéré également comme "ennemi".

**Europe** : Greece, Macedon, Thrace, Dardani, Triballi, Epirus.

**Faction** : toutes les cartes, généraux, UC, marqueurs de contrôle et tout autre marqueur appartenant à un seul joueur.

**Force** : une Armée, un Général ou une pile de généraux et/ou de membres de la famille royale.

**Espace contrôlé ami** : un espace contenant l'un de vos marqueurs de contrôle.

**Héritiers** : Philip III, Heracles et Alexander IV.

**Forteresse Indépendante** : les espaces hexagonaux sur la carte. Il faut 3 points de siège pour les prendre.

**Interception** : mouvement limité pour rejoindre une bataille par une armée d'un joueur inactif (règle 10). Voir aussi les Interceptions navales (13.4)

**Points de troupe locale** : points de troupe obtenus pour le contrôle de l'espace de bataille ou la province (12.2).

**PL** : Points de Légitimité.

**Espace neutre** : un espace qui ne contient pas de marqueur de contrôle. Ceci inclut les points de transit.

**Tour du joueur** : l'ensemble des segments de Tyche, mouvement et fourrage pour un joueur.

**Port** : tout espace accessible par un ou plusieurs chemins maritimes.

**Marqueur de famille royale** : un des sept marqueurs hexagonaux violets.

**Sol Sacré** : L'espace contenant le corps ou la tombe d'Alexandre. Vaut 4 Points de prestige pour son défenseur (17.6).

**Ordre du Tour** : l'ordre dans lequel les joueurs peuvent faire leurs mouvements. L'Ordre de Tour est établi en début de tour par le joueur avec le moins de Points de Victoire.

**Usurpateur** : le joueur que tout le monde peut attaquer sans perdre son statut de Champion. Au début du tour, le joueur avec le plus de Points de Victoire devient l'Usurpateur pour ce tour.

**PV** : Points de Victoire.

## 4. PHASE DE DESIGNATION DE L'USURPATEUR

Si un des généraux d'Alexandre devenait trop puissant, il était vu comme une menace par les autres et déclaré Usurpateur.

### 4.1 Procédure

Le joueur avec le plus de Points de Victoire pendant la phase de désignation de l'Usurpateur est désigné Usurpateur (si deux joueurs ont le même nombre, résolvez l'égalité en utilisant la Table d'Ancienneté au dos de ce livret de règles). Ce joueur reste Usurpateur pour le reste du tour, même s'il perd sa première place en nombre de PV. On indique son statut d'Usurpateur en plaçant devant le joueur la carte de l'Usurpateur (debout sur son socle).

### 4.2 Objet

Les joueurs peuvent librement attaquer tout général, UC ou assiéger toute cité majeure appartenant à l'Usurpateur sans perdre leurs statuts de Champions (voir 17.5).

### 4.3 Usurpateur et Légitimité

Etre reconnu comme Usurpateur n'a pas d'effet sur votre Légitimité. Notez qu'il est possible, et très conseillé, pour un Usurpateur de garder son statut de Champion.

## 5. PHASE DE RENFORTS

### 5.1 En général

Passez cette phase au tour 1. Pendant cette phase des tours 2 à 5, chaque joueur reçoit ses renforts et ses unités de la Boîte de Dispersion (s'il en a). Les joueurs placent leurs UCs dans l'Ordre du Tour.

### 5.2 Nombre de renforts et bonus

Chaque joueur reçoit deux UC mercenaires à chaque phase de renforts. En plus, un joueur reçoit des renforts en bonus comme suit :

- Une UC macédonienne loyale à la faction contrôlant la Macédoine.
- Une UC macédonienne loyale à la faction avec le plus de Points de Légitimité (ignorez le Prestige). Résolvez les égalités avec la Liste d'Ancienneté (voir le dos des règles).
- Deux UC mercenaires pour la faction avec le plus de Points de Victoire. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent une UC mercenaire.

### 5.3 Placement des renforts

Les renforts et les unités revenant de la Boîte de Dispersion sont placés dans :

A) un espace contrôlé ami ne contenant pas d'Armée, d'UC ou de général ennemi ; ou

B) tout espace contenant un général ami mineur ou majeur.

Il n'y a pas de limite au nombre d'UCs de renforts ou de retour qui peuvent être placés dans une cité majeure contrôlée ou avec un général majeur. Pas plus de **deux UCs** peuvent être placés dans un espace ne contenant pas une cité ou un général majeur.

**GENERAUX MINEURS** : un général mineur peut être placé avec les UCs sans chef dans le cas A, mais ne peut pas être placé afin de permettre le placement d'UCs dans un espace non-ami (cas B), exception : 5.4.

**SIEGES** : les renforts ne peuvent pas être placés dans un espace de cité majeure assiégée ; ils peuvent être placés avec une Armée conduisant un siège.

### 5.4 Pénurie d'espaces de renforts

Si un joueur ne peut pas placer tous ses renforts, dû à une pénurie d'espaces disponibles, ces renforts restants peuvent être placés dans un espace non-contrôlé ou indépendant dans toute province

qui n'est pas contrôlée par un autre joueur ; jusqu'à 2UCs par province. Un général mineur peut être placé avec les renforts si nécessaire.

## 6. SEGMENT DE REDDITION

Pendant ce segment vous effectuez trois activités :

1. Placez un marqueur de contrôle dans chaque espace vide ou espace de **cité mineure** ennemie où vous avez une ou plusieurs UCs (l'espace se rend à vous sans combat). Si l'espace contient un marqueur de contrôle ennemi, retirez-le. Notez que les joueurs ne sont pas obligés d'accepter la reddition, ils peuvent laisser le marqueur de contrôle ennemi en place ou le retirer et simplement laisser l'espace non-contrôlé. Notez que les espaces de cité mineure indépendante ne se rendent jamais sans combattre.

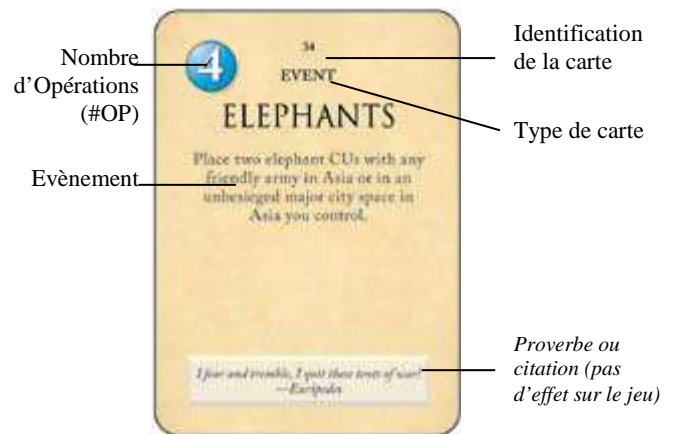
**NOTE DE CONCEPTION** : Gardez à l'esprit que ceci est une guerre civile entre généraux, les populations locales et les colons grecs/macédoniens ne se souciaient pas du général à qui ils prêtaient allégeance.

2. Placez un marqueur de contrôle ami sur quelques, aucun ou tous les espaces de cités mineures et majeures **NON-CONTROLES** et les forteresses indépendantes où vous avez une ou plusieurs UCs.

3. Effectuez une tentative gratuite de siège ou de soumission contre quelques, aucun ou tous les espaces de cités majeures ou indépendants où vous avez une Armée de trois (3) UCs ou plus. Si la tentative de siège ou de soumission est un succès, vous pouvez retirer le marqueur de contrôle ennemi ou indépendant et le remplacer par un de vos marqueurs de contrôle. Ceci ne coûte aucun point de mouvement à votre armée.

## 7. LES CARTES TYCHE

*Tyche (préférez prononcer à la française) était la déesse grecque de la fortune et de la chance.*



### 7.1 Les cartes Tyche en général

Pendant chaque Segment Tyche un joueur doit jouer une carte Tyche non-Surprise et n'importe quel nombre de cartes Surprise. Il y a quatre types de cartes – Evènement, Bonus, Général et Surprise. La plupart des cartes Tyche sont des Evènements. L'évènement n'est disponible que si le nombre d'opérations n'est pas utilisé (exception : cartes Bonus). Utiliser le Nombre d'Opérations vous permet une des actions suivantes :

- Effectuer une marche forcée avec une armée (7.4)
- Placer des marqueurs de contrôle (7.5)
- Enrôler des troupes (7.6)

**Important** : A la différence de beaucoup de jeux "Card Driven", dans Successors vous pouvez jouer une carte pour bouger une armée pendant le Segment Tyche, et ensuite la bouger de nouveau pendant le Segment de Mouvement.

## 7.2 Cartes Bonus

Si vous jouez une carte Bonus, vous pouvez utiliser le Nombre d'Opérations et l'Évènement. **L'Évènement Bonus vient toujours après l'utilisation du Nombre d'Opérations.** Vous pouvez choisir de ne pas utiliser le Bonus si vous le souhaitez.

Des cartes Bonus disent : "DOIT ETRE JOUE" ("MUST BE PLAYED"). Ces évènements doivent avoir lieu. Malgré tout vous n'êtes pas obligé de jouer la carte tout de suite, vous pouvez attendre jusqu'au dernier round si vous le souhaitez.

## 7.3 Cartes Surprise

Les cartes Surprise peuvent être jouées à n'importe quel moment pendant la Phase Stratégique – même pendant le tour d'un adversaire. Les cartes Surprise ne sont pas jouées dans un ordre spécifique, mais sont jouées sur une base "premier arrivé premier servi" (en cas de désaccord, utilisez l'Ordre de Tour pour le résoudre). Une carte Surprise peut être jouée ou défaussée à tout moment, même si cela n'a aucun effet sur le joueur en train de bouger. Lorsqu'un joueur joue une carte Surprise (ou la défausse), il doit immédiatement piocher une autre carte dans le paquet Tyche pour la remplacer (exception : carte #58, Ahura Mazda & Ahriman). Jouer ou défausser une carte Surprise pendant votre Segment Tyche ne compte pas comme votre jeu de carte obligatoire.

*EXEMPLE : vous défaussez deux cartes Surprise dont vous ne voulez pas. Vous devez maintenant piocher deux nouvelles cartes dans le paquet pour les remplacer. Disons que vous repiochez deux cartes Surprise ; si vous le voulez, vous pouvez immédiatement les défausser et en repiocher deux autres.*

## 7.4 Marche Forcée

Une carte Tyche peut être utilisée pour activer n'importe quelle armée amie. Ce mouvement viendra en plus du mouvement de cette armée pendant la Phase de Mouvement. L'armée reçoit le #OP sur la carte Tyche pour son déplacement. Tout type de mouvement ou d'activité permis pendant le Segment de Mouvement (mouvement naval, tentative de siège, prendre ou déposer des UC et des généraux, etc.) est permis pendant ce segment pour l'armée activée.

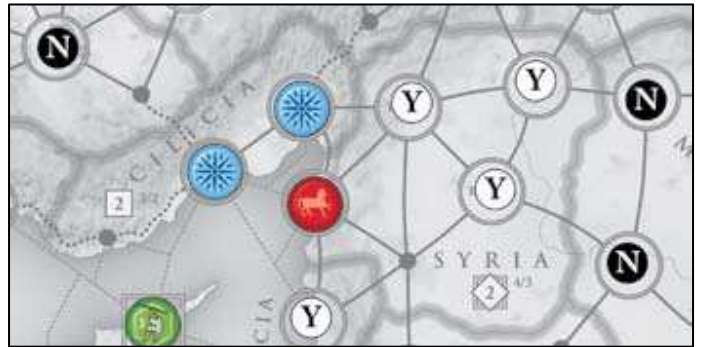
*EXEMPLE : Jouer une carte OP3 vous permet d'activer une armée et de la bouger de 3 PM.*

## 7.5 Placer des marqueurs de contrôle avec des cartes Tyche.

Une carte Tyche peut être utilisée pour placer une quantité de marqueurs de contrôle ami sur la carte égale au #OP. Par exemple, jouer une carte Tyche de "3" vous autorise à placer trois marqueurs de contrôle. Chaque marqueur de contrôle doit être placé dans un espace non-contrôlé jusqu'à 2 PM d'un autre marqueur de contrôle ami (un qui existait déjà au début du Segment Tyche). Les chemins maritimes peuvent être utilisés pour placer des marqueurs de contrôle pendant le segment Tyche ; les chemins transméditerranéens ne peuvent pas être utilisés. Le chemin de 2 PM ne peut pas "sauter par dessus" un espace (même en suivant un chemin maritime) contenant des UC ennemies, des armées indépendantes ou des marqueurs de contrôle ennemis.

Les marqueurs de contrôle ne peuvent jamais être placés :

- Sur les Points de Transit ;
- Dans des espaces contenant une Armée ou des UCs ennemies.



*EXEMPLE : pendant le segment Tyche bleu (étoile) la faction peut placer des marqueurs de contrôle dans les espaces marqués Y. Les espaces marqués N sont à plus de 2PM d'un marqueur de contrôle ami.*

## 7.6 Enrôler des troupes

**Enrôler des mercenaires :** En dépensant des cartes Tyche à hauteur de 3OP vous pouvez enrôler une UC mercenaire. Vous pouvez dépenser une carte de 3 ou n'importe quel nombre de cartes Tyche pendant une période de deux Segments Tyche ou plus pour une valeur de 3. **Gardez en mémoire le nombre d'OP dépensés dans ce but en plaçant l'UC sur la piste d'enregistrement avec un marqueur de contrôle sur elle.** Lorsque le coût est atteint, l'UC mercenaire arrive immédiatement pendant ce Segment Tyche et est placée avec les mêmes restrictions que les renforts (5.3).

**Enrôler des Phalanges :** En dépensant 7 OP de cartes Tyche vous pouvez enrôler une unité de phalange (utilisez les UC de Macédoniens loyaux). Lorsque l'unité est complètement achetée, l'UC arrive en jeu immédiatement et est placée avec les mêmes restrictions que les renforts.

Un joueur ne peut avoir qu'une UC en enrôlement à tout moment et une nouvelle unité ne peut pas être commencée tant que la première n'est pas terminée. Les OP restants après avoir terminé une unité peuvent être appliqués immédiatement pour créer une nouvelle UC.

*NOTE DE CONCEPTION : connu comme pantodapoi, les phalangites non-Macédoniens sont des non-Grecs entraînés et équipés à la Macédonienne utilisant la sarisse de 4 à 5 mètres. Souvent de descendance mixte macédonienne et asiatique, les pantodapoi prouvèrent leur efficacité en secondant le personnel macédonien dans les phalanges des successeurs, spécialement pour ces dirigeants qui étaient restreints dans leurs possibilités de recruter à leurs services des Macédoniens natifs.*

## 7.7 Défausser

Vous pouvez défausser une carte Tyche plutôt que de la jouer. Les défausses doivent se faire face visible, que les autres joueurs puissent les voir. Vous ne pouvez jamais défausser des cartes disant "DOIT ETRE JOUEE". Il y a deux raisons de défausser :

- Pour augmenter une Flotte sur sa face la plus forte (13.3)
- Pour amener un général majeur en jeu si vous en avez perdu un (23.5)

## 7.8 Cartes de Troubles [Unrest]

Il y a deux cartes Bonus Troubles dans le paquet et elles doivent être jouées. Pour déterminer où les troubles apparaissent jetez deux dés sur la Table des Troubles. Si la table des Troubles indique deux provinces, le joueur jouant la carte peut choisir entre les deux.

Si vous tirez un 7 sur la Table des Troubles, placez un marqueur indépendant en Armenia et relancez. Il est possible que l'Armenia reçoive deux marqueurs indépendants ou plus en même temps.

Si tous les espaces dans la province indiquée contiennent déjà des marqueurs de contrôle indépendants et/ou des UCs, alors les

troubles se répandent dans une province adjacente. Le joueur peut placer le marqueur indépendant dans tout espace éligible dans cette province. S'il n'y a pas de provinces adjacentes (pour Cyprus et Crete), ou pas d'espaces éligibles dans les provinces adjacentes, au lieu de déborder, aucun marqueur de contrôle n'est placé. Les marqueurs placés pour cause de troubles ou de propagation de troubles [Unrest/Unrest Spreads] ne peuvent pas être placés sur des points de transit. Chaque espace ne peut avoir au plus qu'un marqueur indépendant. Les marqueurs de troubles placés dans des cités majeures ou des forteresses sont de "3" de force, tous les autres sont de force "1".

## 8. GENERAUX & ARMEES

### 8.1 Généraux

Les généraux sont importants pour bouger les unités. Un général empilé avec des UCs forme une armée. Il y a deux types de généraux : majeur et mineur.

**Généraux majeurs** : les généraux majeurs ont habituellement de meilleures Initiatives et Valeurs de Bataille que les généraux mineurs. Un général majeur peut mourir au combat dû à une Test de Perte de Chef (12.10). Un joueur n'est jamais sorti du jeu pour avoir perdu tous ses généraux majeurs ; il peut continuer de jouer avec ses généraux mineurs. Voir aussi 8.5.

**Généraux mineurs** : chaque joueur a quatre généraux mineurs. Un joueur ne peut pas créer plus de généraux mineurs ; quatre est la limite absolue. Les généraux mineurs sont utilisés pour bouger ou commander des UCs qui ne sont pas empilées avec un général majeur. Les généraux mineurs peuvent être placés, retirés ou repositionnés sur la carte à tout moment de votre propre Tour de Jeu. Si vos quatre généraux sont déjà sur la carte, vous pouvez les repositionner sans restriction, pendant votre tour. Les généraux mineurs sont aussi utilisés lorsque vous déposez des UCs dans un espace non-ami pour indiquer l'appartenance de ces UCs (9.1).

Il y a deux cas où vous pouvez placer un général mineur (disponible hors carte ; repositionner est interdit) pendant le tour de votre adversaire :

- Si vous voulez détacher une portion de votre armée pour intercepter, ou
- Si un de vos généraux majeurs meurt au combat et qu'il n'y a pas de général subordonné pour prendre le commandement.

**PROPRIETES** : les généraux mineurs ne peuvent pas être éliminés et ignorent les Vérifications de Perte de Chef. Les généraux mineurs sans UC ou dans un espace avec un général majeur doivent être retirés immédiatement de la carte. Tous les généraux mineurs ont une Initiative de 4 et une Valeur de Bataille de 2.

### 8.2 Armées

Une armée se définit par tout nombre d'UC empilé avec un général. Des UCs sans généraux ne sont pas une armée et ne peuvent pas bouger, intercepter (règle 10), Eviter la Bataille (règle 11) et si elles sont attaquées ne reçoivent aucun bénéfice de valeur de bataille.

### 8.3 Général commandant

Même s'il n'y a pas de limite au nombre de généraux qui peut être dans un espace, chaque espace ne peut avoir qu'un général commandant. Lorsque vous terminez le mouvement d'un de vos généraux majeurs dans un espace occupé par un autre de vos généraux majeurs, désignez l'un comme le commandant et l'autre comme subordonné (toutefois, voir Rang). Gardez le commandant sur la carte, et placez les subordonnés sur la carte du commandant.

**EXEMPLE** : vous contrôlez à la fois *Perdiccas* et *Craterus*. Si vous bougez *Perdiccas* avec son armée dans un espace occupé par *Craterus* et que vous voulez que *Craterus* soit le général commandant, vous placerez *Perdiccas* sur la carte de *Craterus*.

### 8.4 Subordonnés et Rang

**SUBORDONNES** : Quand vous bougez une armée, le général subordonné bouge également gratuitement. Vous pouvez déposer des généraux majeurs subordonnés (avec ou sans UC) à tout moment. Un subordonné n'affecte en rien le commandant. Un subordonné peut quitter l'armée d'un commandant à tout moment – simplement ramenez le général sur la carte et utilisez l'espace actuellement occupé comme espace de départ.

**RANG** : Le rang est déterminé par le nombre d'étoiles sur le pion du général majeur – plus il a d'étoiles, plus il a un haut rang. Si vous avez deux généraux majeurs dans un espace, le général du plus haut rang doit être le commandant. Si vous avez deux généraux ou plus de même rang, alors vous pouvez décider quel général sera le commandant et lequel sera subordonné et vous êtes libre de changer cela à chaque round. Cependant changer des généraux de même rang doit avoir lieu pendant le tour du joueur avant que l'armée ne bouge.

### 8.5 Seleucus et Eumenes

Les cartes des généraux *Seleucus* et *Eumenes* ne sont pas distribués en début de partie mais sont à la place mélangées dans le paquet de cartes Tyche. Lorsqu'une est jouée, le général et ses UCs peuvent être soit placés comme renforts (avec toutes les restrictions de 5.3) ou placés dans tout espace du lieu de départ optionnel du général (indiqué sur la carte) qui ne contient pas d'UCs ennemies, de général majeur ou d'armée indépendante. **L'espace peut contenir un marqueur de contrôle ennemi.** Toutes les UCs qui arrivent avec un général majeur via une carte de général arrivent empilées avec lui. La carte du général est placée en face du joueur et n'est jamais remise dans le paquet. Voir aussi Règle Optionnelle 23.5.

## 9. MOUVEMENT

### 9.1 Procédure de mouvement

Les UCs ne peuvent pas bouger sauf accompagnées par un général. Chaque général qui bouge peut emmener avec lui autant d'UCs et de subordonnés qu'il le souhaite. Des UCs et des subordonnés qui ont bougé avec un général ne peuvent pas faire un nouveau mouvement sous le commandement d'un autre général dans le même segment. **Chaque Armée doit effectuer son mouvement et terminer ses combats avant qu'une autre Armée ne puisse faire de même.**

Le nombre d'UCs que vous avez avec un général ou sur la carte est public et ne peut pas être gardé secret.

**EMPILEMENT & FOURRAGE** : Il n'y a pas de limite au nombre d'UCs et de généraux majeurs qui peuvent être empilés dans un espace. Cependant, pendant le segment de Fourrage, le joueur en phase doit retirer une UC de chaque espace dépassant la Limite de Fourrage. **La limite de fourrage d'un point de transit est 3 UCs, la limite de fourrage de tous les autres espaces est 8 UCs.** Le joueur propriétaire peut choisir l'UC à retirer. En situation de siège, seules vos unités sont comptées pendant le segment de fourrage.

**EXEMPLE** : Si pendant le segment de Fourrage vous avez 9 UCs ou plus dans une cité mineure, alors vous devrez retirer une UC. De la même façon, si vous avez 4 UCs ou plus dans un point de transit, vous devrez en retirer une.

**INDIQUER LA POSSESSION DES UCS** : la plupart des UCs ont la même couleur de fond. Pour indiquer quelles UCs vous appartiennent, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Placez les UCs sous un général majeur ou sur sa carte.
- Placez les UCs dans un espace avec un marqueur de contrôle ami.
- Placez l'un de vos quatre généraux mineurs sur les UCs.

Si, à tout moment, un joueur est incapable de prouver la possession de certaines de ses UCs selon l'une de ces trois méthodes, il doit immédiatement retirer ces UCs et les placer dans la Boîte de Dispersion.

## 9.2 Capacité de Mouvement

Les généraux reçoivent une Capacité de Mouvement (CM [MA]) qui est le nombre de Points de Mouvement (PMs) qu'ils peuvent dépenser pendant leur mouvement.

**SEGMENT DE MOUVEMENT :** pendant le Segment de Mouvement, tous vos généraux peuvent bouger, mais leur Capacité de Mouvement est déterminé par un jet de dé. Jetez un dé et utilisez le résultat pour tous vos généraux. Les généraux avec une valeur d'initiative inférieure au jet de dé reçoivent 4 PMs. Les généraux avec une initiative égale au jet de dé reçoivent 3 PMs. Les généraux avec une initiative supérieure au jet de dé reçoivent 2 PMs (en clair, les jets de dés élevés sont meilleurs). Les joueurs peuvent utiliser la Table des Capacités de Mouvement si cela les aide à mieux comprendre la procédure.

*EXEMPLE : Seleucus est un général rapide, Craterus est un général lent. Si vous jetez un 3, Seleucus avec une initiative de 2 recevrait 4 PMs. Craterus avec une valeur d'initiative de 4 recevrait 2 PMs.*

### La Table des Capacités de Mouvement

Valeur d'Initiative du général	Jet de dé					
	1	2	3	4	5	6
2	2	3	4	4	4	4
3	2	2	3	4	4	4
4	2	2	2	4	4	4

# = Capacité de Mouvement

## 9.3 Coûts de Mouvement

Le coût pour entrer dans un espace est déterminé par le type de chemin utilisé. Les marqueurs de contrôle ennemis ne stoppent ni ne ralentissent le mouvement.

- Terrestre 1 PM
- Montagne ou Déroit 2 PMs
- Maritime 1 PM (Mouvement Naval seulement)
- Transméditerranéen 2 PMs (Mouvement Naval seulement)

**DETROITS :** Franchir un détroit est considéré comme un mouvement terrestre et ne nécessite pas un mouvement naval. *Notez que franchir d'Illium à Cherronesus est plus rapide que le mouvement naval (règle 9.14), mais subit le risque d'un combat naval.*

**AUTRES COUTS DE MOUVEMENT :**

- 2 PMs Retirer un marqueur de contrôle ennemi (9.8)
- 2 PMs Assiéger ou Soumettre (15.0)

## 9.4 Prendre et déposer des UCs

En bougeant votre Armée ou général, vous pouvez prendre ou déposer n'importe quel nombre d'UCs ou de généraux le long du chemin sans ralentir le mouvement. Déposer des UCs dans un espace non-ami nécessite d'indiquer leur appartenance. Déposer des UCs dans un espace contrôlé ami peut être indiqué en déposant les UCs sur le marqueur de contrôle. Puisque les joueurs sont limités à quatre généraux mineurs, ceci limitera le nombre d'espaces non-amis où vous pouvez laisser des unités. Des unités et des généraux déposés ne peuvent plus se déplacer pendant cette phase.

## 9.5 Entrer dans des espaces occupés par l'ennemi

Si votre Armée entre dans un espace occupé par des UCs ennemies, elle doit terminer son mouvement pour le tour et combattre les défenseurs (règle 12.0). Exception : si votre Armée peut écraser (9.6) le défenseur ou si le défenseur est à l'intérieur d'une cité ou si le passage ami est permis (9.11), votre Armée n'a pas à s'arrêter.

**SEQUENCE :** utilisez cette séquence lorsque votre Armée entre

dans un espace occupé par des UCs ennemies :

1. Si l'espace est une cité majeure contrôlée et occupée par votre adversaire, il doit déclarer si ses UCs et généraux sont soit à l'intérieur soit à l'extérieur de la cité.
2. Votre adversaire déclare alors et résout toutes ses tentatives d'Interceptions et d'Évitements de Bataille.
3. Si votre Armée peut Ecraser (9.6) le défenseur, résolvez ceci maintenant.
4. Si une bataille est nécessaire, résolvez-la.

## 9.6 Ecrasements

Si votre Armée entre dans un espace contenant des UCs ennemies et a au moins une supériorité de 5 contre 1 en UC (les forces de combat, Légimité et points de troupes locales (12.2) ne sont pas comptés), les UCs ennemies sont traitées comme une Armée vaincue (12.7). Votre Armée peut continuer son mouvement sans perte de temps. Seule une Armée peut écraser, les armées qui interceptent ne le peuvent pas ni une Armée attaquante ne peut être écrasée par le défenseur s'il est inférieur en nombre à 5 contre 1. Il n'y a pas de restriction au nombre de fois qu'une Armée peut écraser dans un seul tour. Vous ne pouvez pas écraser des UCs à l'intérieur d'une cité majeure.

*NOTE : 10 UCs écrasent 2 UCs, 15 UCs écrasent 3 UCs, etc.*

**INTERCEPTIONS ET EVITEMENTS DE BATAILLE :** une Armée sur le point d'être écrasée peut être renforcée par une Interception réussie ou un évitement de bataille.

**CARTES SURPRISE :** un Ecrasement n'est pas considéré comme une bataille pour l'utilisation des cartes Surprise. Si une carte spécifique limite son usage à une bataille, elle ne peut pas être utilisée pendant un Ecrasement.

## 9.7 Cités majeures et Mouvement

Les cités majeures procurent un peu de sûreté à vos UCs et généraux s'ils sont à l'intérieur de celles-ci (ils ne peuvent pas être attaqués ou écrasés). Jusqu'à deux UCs et n'importe quel nombre de généraux peuvent tenir à l'intérieur d'une cité majeure. Indiquez que vos UCs sont à l'intérieur d'une cité majeure en les plaçant sous votre marqueur de contrôle.

Les UCs qui restent hors de la cité majeure stoppent le mouvement ennemi (sauf si écrasées) ; les UCs à l'intérieur de la cité majeure ne le peuvent pas. Vous pouvez bouger vos UCs de l'intérieur à l'extérieur de la cité majeure (et vice versa) dans les situations suivantes :

- Par un mouvement normal pendant votre tour de jeu (ceci ne coûte pas de PMs).
- Si une Armée ennemie entre dans l'un de vos espaces de cité majeure non assiégée et que vous avez des UCs présentes, vous pouvez déclarer les UCs à l'intérieur ou à l'extérieur. Votre décision peut changer à chaque fois qu'une Armée ennemie entre dans l'espace.

## 9.8 Retirer des marqueurs de contrôle pendant le mouvement

Pendant le mouvement ou le Segment de Tyche, une Armée avec au moins 3 UCs peut dépenser des points de mouvement pour faire une des actions suivantes dans l'espace qu'elle occupe :

- Dépenser 2 PMs pour retirer un marqueur de contrôle ennemi non-indépendant dans un espace de cité mineure. Les marqueurs de contrôle indépendants ne peuvent pas être retirés de cette façon.
- Dépenser 2 PMs pour conduire un siège (15.1) ou une tentative de soumission (15.4) contre une cité majeure ennemie ou un marqueur de contrôle indépendant.

## 9.9 Généraux bougeant sans UCs

Un général majeur bougeant sans UCs ne peut jamais bouger dans un espace contenant des UCs ennemies ni stopper dans un espace contenant un général majeur ennemi. Malgré tout, vous pouvez

bouger un général majeur à travers un espace contenant un général majeur ennemi mais sans UCs ennemies. Si une Armée ennemie entre dans un espace (soit par mouvement ou par Interception) occupé par un général qui n'est pas accompagné par des UCs amies et pas à l'intérieur d'une cité majeure contrôlée amie, le joueur propriétaire doit faire un Test de Perte de Chef (12.10). Un jet de 5 ou 6 résulte en la mort du général et de son retrait du jeu. Un jet de 1 à 4 résulte en le placement du général dans la Boîte de Dispersion.

### 9.10 Changer de commandants pendant le mouvement

Si vous bougez un général dans un espace contenant un général majeur ami d'un rang supérieur et que vous voulez prendre ce général, alors le général du plus haut rang prend immédiatement le commandement pour le reste du mouvement du premier général. Si votre Armée prend un général mais du même rang que votre général commandant, vous êtes libre de décider lequel sera le général commandant.

**VALEURS D'INITIATIVE :** Si vous changez de commandant pendant le mouvement, vous devez utiliser la capacité de mouvement du nouveau commandant pour cette Armée. Si l'Armée a déjà bougé de ce montant, l'Armée doit stopper.

*Exemple : un joueur contrôle à la fois Seleucus et Craterus qui se trouvent dans des espaces adjacents. Le jet de dé pour le mouvement est de 3 ce qui permet à Seleucus de bouger de 4 espaces, mais autorise Craterus à ne bouger que de deux espaces. Le joueur bouge Seleucus d'un espace et prend Craterus (qui est de rang supérieur et prend donc le commandement de l'Armée). Comme Craterus ne peut bouger que de deux espaces, l'Armée doit s'arrêter après avoir bougé d'un espace de plus.*

### 9.11 Passage amical

Vous pouvez entrer dans et traverser un espace contenant des unités d'un autre joueur sans engager de combat si ce joueur vous accorde un "passage amical" et qu'il l'honore lorsque vous passer à travers son espace. Un passage amical peut être demandé et accordé à tout moment – avant le mouvement ou à l'instant où vous entrez dans l'espace de l'autre joueur. Si un joueur vous octroie un passage amical, il n'a aucune obligation de l'honorer. Lorsque votre Armée (ou général) entre dans l'espace, vous devez demander si le passage amical est honoré. S'il l'est, vous pouvez continuer votre mouvement. S'il ne l'est pas, vous devez stopper et combattre (ou écraser) ces forces ; si vous avez seulement un général majeur, alors le général est Dispersé.

Le passage amical n'autorise pas les Armées de différentes factions à coexister dans le même espace ; si, à la fin d'un Segment Tyche ou du mouvement d'une Armée d'un joueur, une Armée doit finir son mouvement dans un espace occupé par les UCs d'un autre joueur (et si se retirer dans une cité majeure n'est pas une option pour l'une des Armées), alors une bataille doit avoir lieu, quelque soit les intentions des joueurs. L'Armée du joueur actuellement en mouvement est considérée avoir entré dans l'espace et une perte de statut de Champion peut survenir.

### 9.12 Espaces hostiles

Toutes les forteresses indépendantes (espaces hexagonaux) qui contiennent un marqueur de contrôle indépendant sont considérées comme des espaces hostiles. Toute Armée non-indépendante qui passe à travers un de ces espaces en utilisant un mouvement terrestre sans s'arrêter subit une attrition sur la colonne "2" de la Table d'Attrition (ceci représente des embuscades). Une Armée qui s'arrête, soumet ou reste dans un espace hostile n'est pas sujet aux attaques d'attrition. Si l'espace ne contient pas de marqueur de contrôle indépendant traitez cet espace comme un espace de cité mineure. Notez que les espaces de Cité Indépendante ne sont PAS des espaces de forteresses.

**NOTE DE CONCEPTION :** Une Armée qui s'arrêterait dans l'espace de forteresse bougerait précautionneusement à travers le territoire et empêcherait donc les embuscades.

### 9.13 Lever une UC à la place du mouvement

Pendant le segment de mouvement un joueur peut renoncer à son jet de dé de mouvement (et par là même à son mouvement et ses actions pour ce segment) et à la place poser une UC mercenaire sur le plateau. L'UC est placée sous les mêmes restrictions que les renforts (5.3). Un joueur ne peut pas jeter son dé de mouvement et ensuite décider de prendre un mercenaire.

### 9.14 Mouvement naval

Vous pouvez bouger vos Armées et généraux d'un espace à un autre par voies maritimes, ce type de mouvement étant appelé un mouvement naval. Un mouvement naval court le risque d'être intercepté par les flottes ennemies (règle 13.4) ou annulé par une Tempête en Mer [Storm at Sea] (carte Tyche #55).

Chaque joueur (même ceux sans flottes) est autorisé à faire un mouvement naval avec un maximum de 8 UCs et un nombre illimité de généraux et de membres de la famille royale, chaque Segment Tyche (si une carte Tyche est utilisée pour le mouvement), et encore pendant le Segment de Mouvement du joueur. Bouger par mer est accompli comme bouger par terre – chaque espace coûte un à la capacité de mouvement de l'unité (exception : le chemin Transméditerranéen coûte deux). Les généraux et les UCs peuvent être ramassés et déposés de la même manière que sur terre. Une Armée utilisant le mouvement naval n'a pas à s'arrêter s'il entre dans un espace contenant des UCs ennemies. Note : vous ne pouvez pas déposer des UCs dans un espace **occupé par l'ennemi** que vous traversez. Une Armée ou général utilisant le mouvement naval peut bouger sur terre dans le même round, que ce soit avant ou après, mais pas les deux. En d'autres termes, une Armée ne peut pas utiliser le mouvement terrestre avant et après avoir utilisé un mouvement naval.

**CLARIFICATION :** des unités utilisant le mouvement naval peuvent écraser, mais doivent arrêter leur mouvement naval dans cet espace.

**EMBARQUEMENT :** l'espace d'où vos forces voyagent en premier par mer est appelé le port d'embarquement. Ceci est important si un combat naval vous oblige à retourner à ce port.

**DEBARQUEMENT :** l'espace où vos forces terminent leur mouvement naval est appelé le port de débarquement. Une Armée utilisant le mouvement naval ne peut être visée que par une interception terrestre (10.0) à un port de débarquement. Pendant un mouvement naval un général ou une Armée ne peut ramasser des UCs ou des généraux dans un port sans débarquer. Vous ne pouvez pas rester en mer à la fin de votre mouvement naval, vous devez débarquer dans le dernier espace dans lequel vous entrez.

## 10. INTERCEPTION

### 10.1 En général

L'Interception est un type de mouvement spécial qui autorise une Armée à interrompre le mouvement d'une force ennemie qui a bougé dans un espace adjacent à celui de cette Armée. L'Interception oblige l'Armée qui bouge à mener une bataille ou à reculer d'un espace (10.5).

### 10.2 Procédure

Seules les Armées peuvent intercepter. Pour intercepter, désignez quel(s) général(aux) et UCs feront la tentative, puis jetez un dé. Si le résultat est **supérieur** à la **Valeur d'Initiative** du général commandant, la tentative d'Interception est un succès. Une Interception réussie exige que vous bougiez votre Armée (ou une partie de votre Armée) dans l'espace ciblé.

**EXEMPLE :** Pour intercepter avec une Armée commandée par Perdiccas (Valeur d'Initiative 3) vous auriez besoin d'un jet de 4 à 6.

**ESPACE DE TRANSIT :** Modifiez le résultat du jet de tentative d'Interception par -1 si vous interceptez dans un espace de transit.



### 10.3 Restrictions

Les Interceptions ne peuvent avoir lieu que contre des mouvements – vous ne pouvez pas intercepter une Interception, un Evitement de Bataille (règle 11.0) ou une Armée forcée de retourner à son port d'embarquement. Les Armées à l'intérieur d'une cité majeure ne peuvent pas intercepter. Vous ne pouvez faire une Interception sur terre contre un mouvement naval que dans l'espace de débarquement (9.14). Vous pouvez intercepter en utilisant une *voie terrestre* dans les espaces suivants :

- Un espace contrôlé ami ;
- Un espace neutre ;
- Tout espace (sans tenir compte du contrôle) contenant au moins une UC non-assiégée amie. Dans ce cas vous renforceriez l'UC ou les UCs avant que la bataille ne commence.

VOUS NE POUVEZ PAS INTERCEPTER :

- A travers un chemin de montagne, de détroit, de mer ou transméditerranéen.
- Dans un espace contrôlé ennemi qui ne contient pas une UC amie.
- Dans un espace contenant une UC ennemie ne bougeant pas et non-assiégée. En clair, vous ne pouvez pas intercepter dans un espace où l'ennemi est déjà positionné.

### 10.4 Ecrasements et Interceptions

Si vous interceptez une des Armées de votre adversaire, mais qu'il a assez de puissance pour vous écraser (9.6), alors votre Armée est défaite (12.7), et son Armée peut continuer de bouger.

### 10.5 Refuser la bataille (Reculer d'un espace)

Une Armée interceptée n'est jamais obligée de combattre (ceci inclut les cas où la force interceptant renforce des UCs déjà présentes) ; elle peut à la place reculer dans son dernier espace occupé et finir son mouvement. Une Armée peut reculer à travers un chemin de montagne, de détroit, de mer ou transméditerranéen (une Armée qui bouge ne peut jamais être forcée à combattre). Si une Armée recule en mouvement naval, alors elle doit retourner à son port d'embarquement. Les Armées Indépendantes ne peuvent jamais refuser la bataille.

### 10.6 Interceptions multiples

Si une Armée ou général ennemi bouge autour de votre Armée, vous pouvez tenter une Interception dans chaque espace éligible dans lequel il se déplace. Vous pouvez tenter plus d'une Interception dans le même espace si vous avez plus d'une Armée adjacente à l'espace ciblé. Dans ce cas, vous devez désigner toutes les tentatives d'Interception avant qu'elles ne soient résolues.



*EXEMPLE : le général mineur bleu bouge de quatre espaces autour des généraux mineurs rouges. Le joueur rouge ne peut pas intercepter en A et B (l'espace de départ et un espace contrôlé ennemi). Il peut intercepter en C, D et E.*

**INTERCEPTIONS MULTI-FACTIONS :** Si deux factions ou plus peuvent intercepter dans le même espace, utilisez l'Ordre de Tour actuel pour déterminer quel joueur doit désigner ses tentatives d'Interception en premier. Pas plus d'une faction peut intercepter dans un espace (même si deux factions ou plus peuvent tenter de le faire – le premier qui réussit et bouge dans l'espace interdit aux autres d'intercepter).

### 10.7 Subordonnés et Interceptions

Vous pouvez détacher une partie de votre Armée (sous le général commandant ou un subordonné, ou un général mineur) pour une Interception. Vous devez désigner quel général et combien d'UCs vont faire la tentative. Utilisez la valeur d'initiative du subordonné s'il fait la tentative d'Interception. Chaque Armée ne peut faire qu'une tentative d'Interception dans chaque espace où est entrée l'Armée ennemie (en clair vous ne pouvez pas faire deux tentatives d'Interception ou plus à partir du même espace en espérant qu'au moins une ne réussisse).

### 10.8 Interceptions et cités majeures

Une Interception d'une Armée ou général entrant dans un espace de cité majeure intervient à l'extérieur de la cité. Ni l'Armée qui intercepte ni l'Armée qui bouge ne peut prétendre à la protection de la cité majeure avant la fin de la bataille. Les Armées assiégées ne peuvent pas intercepter.

## 11. EVITER LES BATAILLES

### 11.1 Règle générale

Si une Armée ennemie bouge dans un espace contenant une de vos Armées ou généraux, vous pouvez tenter d'éviter la bataille. Pour déterminer si cela est possible, jetez un dé. Si le résultat est supérieur à la Valeur d'Initiative du général commandant, le général ou l'Armée peut bouger de 2 PMs. Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur d'Initiative du général, il ne peut pas éviter la bataille.

*EXEMPLE : votre général a une Valeur d'Initiative de 3. Vous auriez besoin d'un jet de 4 à 6 pour éviter la bataille.*

Modifiez le jet de tentative d'Evitement de Bataille par :

-1 si le premier espace de l'Evitement de Bataille est un point de transit.

### 11.2 Pénalité

Une Armée manquant sa tentative d'Evitement de Bataille ne reçoit pas de Troupes Locales (règle 12.2).

### 11.3 Restrictions

Chaque espace d'un mouvement d'Evitement de Bataille doit être un espace contrôlé ami ou un espace neutre et libre d'Armée ou d'UCs ennemies. Malgré tout, des espaces contrôlés ennemis peuvent être utilisés s'ils contiennent des UCs non-assiégées amies. Une Armée ou général qui évite la bataille ne peut pas traverser une montagne ou un détroit, utiliser une voie maritime, ou entrer dans l'espace par lequel l'Armée ennemie avance. Une Armée sur le point d'être écrasée peut tenter d'éviter la bataille. Une Armée qui réussit à éviter la bataille et qui choisit de bouger de deux espaces ne peut PAS ramasser des UCs et généraux dans le premier espace qu'elle traverse. A la différence des interceptions, vous ne pouvez scinder votre Armée pendant un Evitement de Bataille (ni laisser des UCs derrière elle ni éviter la bataille dans deux espaces ou plus). Les Armées qui réussissent une Interception dans l'espace de bataille ne peuvent pas faire demi-tour et éviter la bataille hors de cet espace. Les Evitements de Batailles ont lieu après que les Interceptions aient été déclarées et résolues.

### 11.4 Poursuite

Si votre adversaire évite la bataille avec succès, vous pouvez le poursuivre ou bouger dans une direction différente (un Evitement de Bataille ne stoppe ni ne ralentit votre Armée). Si votre Armée a déjà utilisé tous ses PMs, alors elle doit stopper dans son espace

actuel. Si votre Armée poursuit dans l'espace où l'adversaire a bougé pour éviter la bataille, alors votre adversaire peut essayer d'éviter la bataille de nouveau, et vous pouvez poursuivre de nouveau. Ceci peut continuer jusqu'à ce que votre adversaire manque son jet de dé d'Évitement de Bataille ou que votre Armée n'ait plus de PMs.

## 12. COMBAT TERRESTRE

Un combat terrestre est initié lorsque le joueur en mouvement bouge une Armée dans un espace contenant des UCs ennemies, et que ces UCs ennemies ne veulent pas, ne peuvent pas, ou échouent à éviter la bataille. Deux factions ne peuvent pas coexister dans un même espace à moins qu'une ne soit à l'intérieur d'une cité majeure et l'autre à l'extérieur. Une bataille oblige une Armée qui bouge à s'arrêter et à terminer son mouvement.

### 12.1 Déterminer la force de la bataille

Chaque joueur détermine la Force de Bataille de son Armée. La Force de Bataille est la somme de la force de combat de ses UCs plus les Points de Troupes Locales. La force de combat de chaque UC est imprimée sur le pion ; les éléphants ont une force de combat variable (règle 14.1)



### 12.2 Troupes locales

Les troupes locales représentent les levées de troupes locales tirées des zones voisines. Les troupes locales sont attribuées dans les cas suivants :

- Un point si la bataille a lieu dans un espace contrôlé ami ;
- Deux points si la bataille a lieu dans une province contrôlée amie.

Ces deux bonus sont cumulatifs. Si vous contrôlez à la fois la province et l'espace où la bataille a lieu, vous recevez trois Points de Troupes Locales.

### 12.3 Attaquant et Défenseur

Si vous bougez votre Armée dans un espace contenant des UCs ennemies, vous êtes l'attaquant et l'autre joueur le défenseur. Si la bataille est causée par une Interception, le joueur qui est intercepté est le défenseur.

### 12.4 Cités majeures et batailles

Si vous envoyez une Armée pour attaquer ou intercepter une Armée ennemie assiégeant une de vos cités majeures, vous pouvez compter les UCs à l'intérieur de la cité pour la bataille. Cependant, si vous perdez la bataille ces UCs souffrent des mêmes pénalités que votre Armée défaite. Toutes les UCs qui restent dans la cité, ou qui sont déplacées à l'intérieur avant le début de la bataille, sont saufs si la bataille est perdue.

### 12.5 La Table de Bataille

La Table de Bataille est utilisée pour résoudre la bataille. Chaque joueur jettent deux dés et croisent la Force de Bataille de son Armée avec le résultat du jet. Le résultat est le score de bataille. Le joueur avec la plus haute score de bataille gagne la bataille et l'Armée de l'autre joueur est vaincue (12.7 & 12.8).

*EXEMPLE : L'attaquant a une Force de Bataille de huit contre cinq pour le défenseur. L'attaquant jette un 7 sur la colonne "8", résultant en un score de bataille de "4". Le défenseur jette un 12 sur la colonne "5", résultant en un score de bataille de "7". Le défenseur gagne.*

EGALITES : si les deux joueurs ont le même score de bataille alors c'est un match nul (12.9).

### 12.6 Valeurs de bataille

Chaque général a une valeur de bataille. Seule la valeur de bataille d'un général commandant est utilisée dans une bataille. **La valeur de bataille est la valeur minimum de chaque résultat de dé.** Tout jet de dé inférieur à ce nombre est augmenté jusqu'à ce nombre.

*EXEMPLE : Votre général commandant a une valeur de bataille de 4. Un jet de 1 et 2 serait traité comme deux 4. Un jet de 1 et de 5 serait traité comme un jet de 4 et 5. Un jet de 5 et 6 ne changerait pas.*

### 12.7 Pertes de bataille

Une armée vaincue en bataille souffre des pénalités suivantes :

- Toutes les UCs mercenaires et d'éléphants dans l'Armée sont détruites.
- Toutes les UCs macédoniennes dans l'Armée souffrent d'attrition. Les survivants sont placés dans la Boîte de Dispersion (12.8).
- Tous les généraux majeurs dans l'Armée sont placés dans la Boîte de Dispersion.
- Tous les membres de la famille royale sont soit capturés soit deviennent Inactifs (18.0).

L'Armée qui a gagné la bataille perd une UC de son choix. **Toutefois, si son score de bataille était le double du score du perdant de la bataille, il ne perd aucune UC.**

*EXEMPLE : Si les scores de bataille étaient neuf et sept, le vainqueur perdrait une UC. Si les scores de bataille étaient neuf et quatre le vainqueur ne perdrait aucune UC.*

### 12.8 Attrition et Dispersion des Armées vaincues

ATTRITION : à chaque fois qu'un joueur doit jeter pour l'attrition (Pertes de bataille [1.7], Défaite navale [13.6], ou Carte Tyche #4 – Epidemic), celui-ci doit jeter un dé et croiser le résultat dans la colonne correspondant au nombre d'UCs. Le résultat est le nombre d'UCs éliminées. Le joueur propriétaire peut prendre n'importe quelle UC qu'il souhaite à moins qu'il soit précis de retirer une UC d'éléphants par un résultat "e". Les généraux ne peuvent jamais être affectés par l'attrition (même si l'attrition élimine la dernière UC accompagnant ce général).

DISPERSION : des généraux majeurs et/ou UCs dispersés sont placés dans la Boîte de Dispersion. Ils reviennent en jeu à la prochaine phase de renforts.

### 12.9 Batailles nulles

Si une bataille se termine sur un nul, alors les deux camps perdent une UC participante de leur choix et l'attaquant doit "reculer d'un espace" (voir 10.5) et finir son mouvement. Toutes les règles de Refus de Bataille s'appliquent aux batailles nulles, sauf qu'une Armée Indépendante qui était l'attaquant peut reculer d'un espace, y compris dans sa boîte de holding.

### 12.10 Test de Perte de Chef

Si vous jetez un "9" sur la Table de Bataille (après les modifications pour la valeur de bataille du général commandant), vous devez faire un Test de Perte de Chef. Ceci est réalisé avant de conduire une dispersion. Jetez un dé. Si vous avez gagné la bataille ou si la bataille était nulle, votre général commandant meurt sur un jet de 6 ; si vous avez perdu la bataille, votre général commandant meurt sur un 5 ou 6. Un général qui meurt est retiré du jeu.

NOTE : vous devez utiliser les bonus de la valeur de bataille de votre général commandant, vous ne pouvez pas l'ignorer afin d'éviter un Test de Perte de Chef.

*NOTE DU CONCEPTEUR : beaucoup des généraux pendant les guerres des Successeurs sont morts au combat. Habituellement, meilleur est un général, et plus il avait de chance de se trouver au milieu du combat.*

**CHEF DE REMPLACEMENT :** lorsqu'un général commandant meurt suite à un Test de Perte de Chef et qu'aucun autre général majeur n'est empilé avec l'Armée, un général mineur disponible hors de la carte peut être placé instantanément pour prendre le commandement de l'Armée. Si aucun n'est disponible, alors l'Armée reste sans chef.

## 13. FLOTTES & COMBAT NAVAL

### 13.1 Principe

Les flottes aident à protéger votre mouvement naval et gêner celui de votre adversaire. Les flottes sont utiles pour les sièges de cités portuaires majeures (15.2). Le joueur avec la plus grande flotte (et qui a au moins trois points de flotte) reçoit 3 points de victoire (20.4).

### 13.2 En général

Les flottes ne sont pas des unités de combat, mais des marqueurs. Les marqueurs de flotte sont gardés hors de la carte et servent d'indicateurs de la force de la flotte du joueur. La flotte appartient à qui contrôle la province appropriée (ou cité dans le cas d'Athènes). Le contrôle de la flotte arrive à l'instant où le contrôle de la province ou de la cité est gagné.

*EXEMPLE :* Si vous contrôlez les deux espaces de Chypre vous recevrez la Flotte chypriote.

Exception : Les Pirates Ciliciens n'arrivent en jeu que par le jeu d'une carte, en clair, pas par le contrôle de la Cilicia.

La Flotte d'Asie Mineure va au joueur contrôlant la Caria.

### 13.3 Améliorer les flottes

Une flotte que vous contrôlez et qui n'est pas dans la Boîte de Dispersion peut être améliorée. Pour ce faire, défaussez une carte de valeur de "4" pendant le Segment Tyche et retournez le marqueur de la flotte sur son côté plus fort.

**REDUCTION DE FLOTTE :** Les flottes sont réduites à leur force d'origine quand la flotte est vaincue dans une bataille navale ou que la possession de la flotte change. Retournez la flotte sur son côté le plus faible immédiatement.

### 13.4 Quand un combat naval a lieu ?

Un combat naval a lieu quand un ou plusieurs joueurs utilisent leurs flottes pour essayer d'empêcher le mouvement naval d'un autre joueur. Le combat naval est possible à n'importe quel point de la route maritime empruntée par le jouer pour son déplacement.

*Important :* Intercepter le mouvement naval d'un autre joueur est considéré comme une action hostile. Un joueur ne se déplaçant pas qui déclare une interception navale contre un joueur se déplaçant qui n'est ni un Usurpateur (17.5) ni un Successeur (17.5) perdra son statut de Champion (17.5) à moins que l'interception en soit annulée par le jeu d'une carte Surprise.

**DETERMINER LE CHEMIN :** vous devez annoncer aux autres joueurs votre intention d'utiliser le mouvement naval et indiquer le chemin que vous allez emprunter. Les autres joueurs décident alors si ils vont utiliser leur(s) propre(s) flotte(s) pour vous intercepter. Un joueur peut intercepter seulement s'il a un marqueur de contrôle à deux espaces (par voies maritimes) d'au moins un des espaces que votre mouvement naval va emprunter (vous ne pouvez pas intercepter dans le port d'embarquement ou à travers une voie transméditerranéenne). Le joueur actif (celui qui utilise le mouvement naval) peut toujours utiliser ses flottes qu'il ait ou non un marqueur de contrôle à deux espaces de son mouvement. L'interception est automatique – si un joueur veut intercepter votre mouvement naval, une bataille navale a lieu. Si plus d'un joueur s'oppose à votre mouvement naval, chaque bataille navale est résolue séparément.

**TAILLE DE FLOTTE :** Un joueur n'a pas à engager toutes ses flottes dans un engagement naval. Le joueur qui bouge déclare au début de son mouvement naval quelles flottes servent d'escortes. Les joueurs qui interceptent peuvent déclarer une interception avec n'importe quel nombre de leurs propres flottes. Un joueur sans flotte ne peut pas intercepter un mouvement naval.

### 13.5 Procédure de combat naval

La Table de Bataille est utilisée pour résoudre les batailles navales. Chaque joueur jette deux dés et croisent la force de sa flotte avec le résultat des dés. Le résultat est son score de bataille (si le joueur qui bouge n'a pas de flotte il obtient automatiquement un zéro). Le joueur avec le score de bataille le plus élevé gagne la bataille navale et la flotte de l'autre joueur est vaincue (voir 13.6 ci-dessous).

**EGALITE :** Si les deux joueurs ont le même score de bataille alors nous considérons que la bataille n'a pas été concluante, aucune flotte n'est perdue et le joueur qui bouge peut continuer son mouvement.

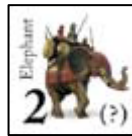
### 13.6 Défaite navale

Un joueur qui perd une bataille navale souffre des conséquences suivantes :

- Ses flottes engagées dans la bataille sont placées dans la Boîte de Dispersion sur leurs forces réduites. Lorsqu'une flotte est dispersée et qu'elle change de propriétaire, elle reste dispersée.
- Les UCS transportées souffrent d'attrition (12.8) et les survivants, généraux et membre des la famille royale inclus, retournent au port d'embarquement (9.14) et finissent leur mouvement.

## 14. UNITES DE COMBAT SPECIALES

### 14.1 Eléphants



*NOTE DE CONCEPTION :* les unités de combat d'éléphants contiennent plus que les éléphants seuls. Elles incluent les troupes montées sur le howdah de l'éléphant et les troupes légères au sol en support direct de

l'éléphant. L'efficacité d'un éléphant varie largement et était principalement fonction de la qualité du cornac qui le contrôle, l'entraînement des soldats dans le howdah et ceux au sol en support, et le plus important de tout, le tempérament de l'éléphant lui-même.

**PROPRIETES :** les éléphants sont traités comme les autres UCS sauf qu'ils ont une valeur de combat variable. Les éléphants peuvent utiliser le mouvement naval. La force de combat de chaque éléphant est déterminée en jetant un dé, diminué de deux. Traitez les résultats inférieurs à 0 comme un 0 (les éléphants ne peuvent pas avoir des valeurs de combat négatives). Ceci est répété pour chaque unité.

**EXEMPLE :** le joueur a trois UCS d'éléphants impliquées dans la bataille. Il jette le dé trois fois, la première fois un 3 (1) puis un 5 (3) et enfin un 1 (0). La force totale de ses éléphants est 4.

## 14.2 Les Boucliers d'Argent



**NOTE HISTORIQUE :** Cette unité de combat représente la garde d'élite vers la fin du règne d'Alexandre. Ils sont la meilleure unité de combat au monde de ce temps mais ne sont pas fortement attachés à une faction en particulier ou au plus légitime successeur d'Alexandre le Grand.

**PROPRIETES :** Les Boucliers d'Argent apparaissent sur un seul pion représentant deux UCs macédoniennes, chacune avec une force de combat de trois. Les Boucliers d'Argent ne peuvent jamais être séparés ou recevoir des renforts (revenir à pleine puissance). Si les deux UCs sont perdues, l'unité est retirée du jeu.

**ARRIVEE :** le joueur qui joue la carte des Boucliers d'Argent [Silver Shields] pour la première fois comme évènement reçoit l'unité (à pleine puissance). Après cela, la carte devient une carte Surprise afin de voler les Boucliers d'Argent au propriétaire actuel. Les Boucliers d'Argent ne sont pas affectés par la carte de Mutinerie [Mutiny] (#54).

**ATTRITION :** Chaque fois que les Boucliers d'Argent change de camp dans une bataille, réduisez leur force par une UC (faites cela avant de calculer la force de l'Armée). A moins que l'unité ne soit réduite d'autres façons, cela veut dire que les Boucliers d'Argent sont retirés du jeu la deuxième fois qu'ils changent de camp.

## 14.3 Les Unités de l'Armée Royale



**NOTE HISTORIQUE :** Ces unités représentent des Macédoniens qui ne sont pas fortement attachés à une faction mais sont loyaux à l'héritier le plus légitime au trône macédonien.

**SITUATION AU DEPART :** Il y a huit unités d'Armée Royale au début du jeu. Quatre commencent avec Perdicas, deux avec Antipater et deux avec Cratère. Ceci est la limite maximale. Toutes les autres unités macédoniennes y compris celles arrivant en renfort sont considérées "Loyales" ou macédoniennes régulières.

**PROPRIETES :** les unités de l'Armée Royale (AR) sont traitées en tout point comme des unités macédoniennes régulières sauf sur un point : elles ne peuvent pas être utilisées dans une bataille contre un adversaire avec plus de Légitimité (le Prestige [17.6] et *Gift of Oratory* [#57] peuvent modifier le Légitimité d'un joueur dans ce but). Si la Légitimité est égale, les deux camps gardent leurs UCs d'AR et elles fonctionnent normalement. Si elles ne peuvent pas être utilisées, elles sont mises de côté et ne sont pas comptées pour déterminer la force de bataille. Si l'Armée qu'elles accompagnent en bataille perd, les UCs d'AR qui avaient été mises de côté se mutinent et rejoignent l'Armée du vainqueur. Si l'Armée qu'elles accompagnent gagne, elles restent avec cette Armée. Les UCs d'AR qui appartiennent à un joueur avec autant ou plus de Légitimité que son adversaire peuvent participer à la bataille et restent dans l'Armée même si l'Armée est vaincue.

**FORCES NE CONTENANT QUE DES UCS D'AR :** Si une Armée composée seulement d'UCs d'AR est attaquée, et à cause de la Légitimité, ces unités ne peuvent pas être utilisées, alors aucune bataille n'a lieu (tout point de troupe local est abandonné). Toutes les UCs d'AR se mutinent et rejoignent le général le plus légitime et tous les généraux sont dispersés.

**ECRASEMENTS :** la Légitimité n'est pas un facteur pour les Ecrasements et les UCs d'AR sont traitées comme toute autre UC dans un Ecrasement.

**SIEGES :** si un joueur assiégeant a plus de Légitimité que son adversaire ciblé, toute UC d'AR à l'intérieur de la cité se mutineront et rejoindront ce joueur au moment où le premier point de siège est accumulé.

**DISSOLUTION :** vous pouvez dissoudre une UC d'AR pendant votre tour (avant qu'elle ne soit déplacée). Une UC d'AR dissolue est retirée du jeu.

## 15. SIEGES ET SOUMMISSION

Les sièges prennent place dans les espaces de cité majeure, la Soumission a lieu contre des marqueurs de contrôle indépendant sur des espaces de cités mineures et sur les Forteresses indépendantes.

### 15.1 Sièges de cités majeures

**15.1.1 PROCEDURE :** les espaces contrôlés ennemis de cités majeures ne peuvent être capturées que par siège. Les tentatives de sièges sont autorisées à une Armée activée pendant les Segments de Mouvement et Tyche. Une Armée doit avoir au moins **trois (3) UCs** pour faire une tentative de siège et chaque tentative coûte **deux (2) PMs**. Les tentatives de siège sont résolues en jetant un dé et en consultant la Table de Siège. Un siège est réussi lorsque vous réussissez à accumuler un nombre de Points de Siège nécessaire contre la cité majeure. Notez les points de siège accumulés avec les marqueurs de siège. Voir le glossaire pour la définition de "Assiégé".

Le nombre d'UCs (quelqu'en soit le type) à l'intérieur de la cité détermine le nombre de Points de Siège exigé pour prendre la cité.

2 UCs :	3 Points de Siège
1 UC :	2 Points de Siège
Pas d'UC* :	1 Point de Siège

\* = la cité majeure est tenue par un marqueur de contrôle

Une cité majeure sans marqueur de contrôle ne nécessite pas un siège et peut être occupée librement. Une cité majeure contrôlée indépendante nécessite toujours trois points de siège.

**15.1.2 RESULTATS DE LA TABLE DE SIEGE :** les nombres en gras à gauche du slash indiquent les points de siège gagnés. Les nombres à droite du slash indiquent les UCs perdues par l'assiégeant (à son choix).

**EXEMPLE :** un résultat **1/1** indique que l'assiégeant gagne un point de siège mais qu'il doit retirer une UC.

**SIEGE REUSSI :** lorsque vous avez accumulé les Points de siège nécessaires, le marqueur de contrôle ennemi est retiré. S'il y avait des UCs, généraux ou membres de la famille royale à l'intérieur de la cité ils sont traités comme une Armée vaincue (12.7) et subissent toutes les pénalités de cette règle. Si le Siège est terminé pendant le Segment de Reddition, vous pouvez placer un marqueur de contrôle dans l'espace ; si le siège est terminé pendant le Segment de Mouvement ou Tyche, aucun marqueur de contrôle n'est placé (les murs de la cité ont été endommagé par le siège et ne donnent aucun bénéfice jusqu'à ce qu'un marqueur de contrôle ne soit placé pendant le prochain Segment de Reddition ami).

**15.1.4 LEVER UN SIEGE :** un siège est levé au moment où toutes les UCs assiégeantes partent ou sont éliminées. Si ceci arrive, retirez tous points de siège accumulés.

### 15.2 Modificateurs de jet de dé de siège

Modifiez votre jet de dé de tentative de siège selon :

+ ?/- ?	pour le modificateur de siège de la cité (voir carte)
-1	pour assiéger une cité majeure portuaire si vous n'avez pas de points de flotte ou que toutes vos flottes sont dispersées
+1	en utilisant le Carte tyche #14 "The Helepolis"
+3	en utilisant le Carte tyche #49 "Traitor inside City"

### 15.3 Mouvement dans/hors des cités assiégées

Une Armée de 1 ou 2 UCs à l'intérieur d'une cité majeure non portuaire assiégée ne peut pas bouger de cet espace ; malgré tout, elle peut bouger hors de la cité et initier une bataille. Une Armée de 1 ou 2 UCs dans une cité majeure portuaire qui veut bouger peut soit initier une bataille en bougeant à l'extérieur de la cité, ou (et ceci inclut un général sans UCs) elle peut quitter la cité majeure via un mouvement naval (ceci serait sujet à une Interception navale). L'inverse est aussi vrai, une Armée de 1 ou 2 UCs (ou un général seul) peut bouger directement dans une cité majeure assiégée par mouvement naval. A aucun moment la restriction d'empilement de 2 UCs dans une cité majeure ne peut être excédée.

### 15.4 Soumission d'espaces indépendants

Les marqueurs de contrôle indépendant sur des cités mineures ou sur des espaces de forteresses indépendantes ne peuvent être retirés que par soumission. La soumission utilise les mêmes règles que le siège – elle nécessite une Armée avec au moins trois (3) UCs et on utilise la Table de Siège. Le nombre de points de siège nécessaire pour la soumission est :

Cité mineure indépendante : 1 Point de Siège  
Forteresses indépendantes : 3 Points de Siège

### 15.5 Tentatives de siège/soumission multiples

Jusqu'à deux tentatives de siège ou de soumission sont permises contre un espace pendant le Segment de Mouvement ou Tyche tant que la même Armée fasse les deux et qu'elle ait suffisamment de PMs – en clair vous ne pouvez pas passer deux Armées ou plus à travers un espace, chacune conduisant un siège.

NOTE : Il est concevable qu'un espace puisse être la cible de cinq tentatives de siège en un round : un pendant le Segment de Reddition, deux pendant le Segment Tyche (avec une Marche Forcée de 4MPs), et deux de plus pendant le Segment de Mouvement si le général reçoit 4 PMs.

### 15.6 Intervention d'une troisième partie

Si une force assiégeant une cité majeure ou une forteresse indépendante est vaincue par l'Armée d'un troisième ennemi, tout point de siège accumulé n'est pas gardé par l'Armée victorieuse ; le nouvel assiégeant doit tout recommencer.

## 16. ARMEES INDEPENDANTES

### 16.1 En général

Les Armées indépendantes sont hostiles à tous les joueurs, et amicales avec les autres Armées indépendantes. Seules des Armées indépendantes activées peuvent bouger et elles ne peuvent le faire que par l'utilisation d'une carte Tyche. Vous pouvez intercepter le mouvement d'une Armée indépendante, et éviter la bataille si une Armée indépendante attaque l'une de vos Armées ou généraux. Si vous entrez dans un espace occupé par l'une d'elles, vous devez la combattre – **les Armées indépendantes ne peuvent pas éviter le combat ou intercepter** (exception : voir règles optionnelles).



Valeur de Bataille du général intrinsèque

Force de Combat

### 16.2 Entrée en jeu

Certaines Armées indépendantes sont placées dans leurs boîtes de stockage au début de la partie. Quand activées par une carte Tyche, elles commencent leur mouvement dans leur boîte de stockage (qui représente une zone en dehors de la carte). Elles doivent dépenser leur premier PM de leur mouvement pour entrer sur la carte.

### 16.3 Mouvement

Toutes les Armées indépendantes peuvent bouger de 3 PMs lorsqu'elles sont activées. Dans tout espace de cité non majeure où l'Armée termine son mouvement, elle retire tout marqueur de contrôle présent à moins que ce marqueur de contrôle soit indépendant – dans ce cas il n'est pas retiré. Si l'Armée peut être déplacée, et que ce n'est pas sur une cité majeure, le joueur contrôlant l'Armée peut renoncer à son mouvement et placer un marqueur de contrôle indépendant dans ce lieu. Les Armées indépendantes ne peuvent pas utiliser le mouvement naval (elles peuvent franchir les détroits). Chaque Armée indépendante doit être bougée séparément mais peut être empilée dans le même espace qu'une autre Armée indépendante.

#### RESTRICTIONS DE MOUVEMENT :

- ARMEE GRECQUE : peut seulement entrer en Greece ou Thessaly.
- 23.000 COLONS : Chaque fois que cette Armée est déplacée (elle peut renoncer à bouger pour placer un marqueur indépendant), elle doit terminer dans un espace plus à l'ouest que sa position de départ. Une fois qu'elle entre en Greece elle est retirée du jeu.
- ARIARATHES : doit rester en Cappadocia.
- SCYTHES & ILLYRIENS : pas de restrictions.

### 16.4 Armées indépendantes et cités majeures

Les Armées indépendantes peuvent entrer et passer par des espaces de cité majeure. Cependant, les Armées indépendantes qui terminent leur mouvement sur un espace de cité majeure ne peuvent pas retirer de marqueur de contrôle, ni utiliser la table de siège (mais leur présence à l'extérieur de la cité majeure constitue un siège, qui induit des restrictions pour le placement de renforts).

### 16.5 Combat contre des Armées indépendantes

Les combats contre les Armées indépendantes sont résolus exactement comme les combats entre les joueurs actifs. La Force de Combat de l'Armée et la Valeur de Bataille du général intrinsèque sont imprimées sur le pion. Une Armée indépendante peut recevoir jusqu'à trois points de Troupe Locale : un si la bataille a lieu dans un espace contenant un marqueur de contrôle indépendant et deux si dans une province où la majorité des espaces (sauf les points de transit) et la cité majeure (si la province en a une) contiennent des marqueurs indépendants. Les Armées indépendantes qui sont empilées ensemble défendent ensemble comme une force combinée (utilisez la valeur de bataille la plus élevée de la pile). Cependant, puisqu'elles bougent séparément, elles n'attaquent jamais ensemble.

SI VAINCUE : si une Armée indépendante est vaincue, elle est retirée du jeu. Exception : les Scythes et Illyriens sont replacés dans leurs boîtes de stockage et peuvent de nouveau entrer en jeu si activées de nouveaux par la carte Tyche appropriée.

SI VICTORIEUSE : Si l'Armée indépendante gagne la bataille, elle reste dans son espace et retire le marqueur de contrôle non-Indépendant (s'il y en a un). Une Armée indépendante ne perd jamais de force due aux pertes de bataille.

SI BATAILLE NULLE : Si la bataille est une égalité, l'Armée indépendante est inchangée ; elle ne perd pas de force dans une bataille nulle. Si elle était l'attaquant, elle doit retraiter dans l'espace d'où elle venait avant la bataille. Une Armée indépendante qui doit reculer d'un espace ne retire pas de marqueur de contrôle pour ce segment.

### 16.6 Armées indépendantes et Ecrasements

Les Armées indépendantes peuvent réaliser des Ecrasements si elles remplissent les conditions de la règle 9.6. La Force de Combat de l'Armée indépendante est égale au nombre d'UCs pour ce qui est d'écraser.

# FAMILLE ROYALE ET PRESTIGE

## 17. LEGITIMITÉ ET PRESTIGE

La légitimité est la perception qu'ont l'élite gouvernante et l'Armée de la façon dont une faction représente et supporte les valeurs politiques et sociales traditionnelles macédoniennes. Les généraux macédoniens luttent pour acquérir de la légitimité, soit par la tutelle de leurs héritiers ou par le mariage à un parent d'Alexandre le Grand.

### 17.1 Principe

Les Points de Légitimité (PL) servent pour les quatre buts suivants:

- Ils sont utilisés pour atteindre la victoire (règle 20.1, 20.2).
- Ils protègent des effets de la carte Tyche #54 Mutinerie [Mutiny]
- Ils sont utilisés pour déterminer si un joueur peut utiliser ses unités d'AR pendant une bataille (règle 14.3).
- Le joueur avec le plus de PL reçoit les bonus de renforts macédoniens (règle 5.2).

### 17.2 Sources

La légitimité provient des sources suivantes :

- TOMBE D'ALEXANDRE : voir 17.4.
- MEMBRES DE LA FAMILLE ROYALE : les six marqueurs de famille royale procurent des points de légitimité à la faction qui les contrôle. Si vous contrôlez plus d'un Héritier, vous pouvez seulement prendre en compte la valeur de légitimité de l'un d'eux (à votre choix). Vous pouvez, cependant, prendre en compte la valeur de légitimité des membres féminins de la famille dans votre faction.
- STRATEGOS D'EUROPE : le joueur contrôlant la province de Macédoine reçoit le marqueur Strategos of Europe et le place sur la carte de sa faction. Ce marqueur vaut 2 PL.
- GENERAUX : Perdicas a 1 PL pour être le commandant supérieur au temps de la mort d'Alexandre. Leonnatus a 1 PL pour être dans la famille royale (même si pas dans la lignée de succession).
- CHAMPION DE L'HERITIER LE PLUS LEGITIME : 3 PL (soit 17.5).
- CONDAMNATION [CONDEMNATION] : Cette carte Tyche réduit votre Légitimité de trois points (-3). La Légitimité ne peut jamais tomber au dessous de 0.

### 17.3 Bénéficiaires

Tous les PL s'appliquent à votre faction comme un tout et tous vos généraux bénéficient de la légitimité de votre faction même s'ils ne sont pas empilés avec la source de légitimité. Cependant, certaines sources de légitimité sont dépendantes de la personne, (comme Perdicas et Leonnatus) et disparaissent à l'élimination du porteur de cette Légitimité.

### 17.4 Corps et enterrement d'Alexandre

Le corps d'Alexandre ne vaut aucune Légitimité jusqu'à ce qu'il soit enterré. Perdicas ordonna la construction d'un luxueux chariot funéraire pour porter le corps d'Alexandre en Macédoine où il devait être enterré avec les autres Rois Téménides. Le chariot funéraire sera près au Tour 2.

Le corps ne peut pas être déplacé ou enterré au Tour 1. Dès le Tour 2, une faction peut gagner de la Légitimité en créant une dernière demeure honorable pour Alexandre. Pour faire cela, vous devez l'enterrer dans une cité majeure (même Babylone). La cité majeure n'a pas besoin d'être sous votre contrôle. Si le corps est enterré à Pella, votre faction reçoit **10 PL**. Ces 10 points ne peuvent jamais

être perdus. L'enterrement a lieu après les combats, donc l'Armée portant le corps doit d'abord gagner tout combat initié en entrant dans l'espace de cité majeure. L'enterrement ne nécessite pas de PMs ou le jeu d'une carte. Retournez le chariot funéraire sur sa face Tombe – il en peut plus être déplacé. Voir aussi Sol Sacré (17.6). Vous pouvez seulement enterrer le corps pendant votre propre tour ou pendant la phase de Fin de Tour.

Si le corps n'est pas enterré à Pella, alors celui qui contrôle la cité majeure où le corps a été enterré reçoit le marqueur de Légitimité de Gardien de la Tombe qui vaut 2 PL. Si le contrôle de la cité majeure change, le marqueur de Légitimité de la Tombe est immédiatement donné à son nouveau possesseur.

**TOUR QUATRE** : Si le corps n'a pas été enterré au début du Tour 4, il est retiré du jeu. Le corps est considéré volé et perdu pour l'histoire.

### 17.5 Champions et Successeurs

Tous les joueurs sont ou Champions ou Successeurs. Tous les joueurs commencent la partie comme Champions – défenseurs de l'empire macédonien et "champion" de leur héritier légitime. Ce statut vaut 3 PL à la faction. Un joueur qui n'est pas un Champion est un Successeur. Un joueur qui souhaite conserver son statut de Champion peut seulement attaquer des Successeurs et des Usurpateurs. Ils perdent le statut de Champion au moment où ils attaquent\* un autre joueur qui est aussi un Champion (et non Usurpateur). Indiquez la perte de ce statut en retournant le marqueur sur sa face Successeur (0 PL). Votre niveau de Légitimité est ajusté avant qu'une bataille ne commence, donc ceci peut affecter les Macédoniens d'Armée Royale dans la bataille.

Une fois que vous devenez un Successeur vous pouvez attaquer n'importe quel joueur sans autre pénalité, et tous les joueurs peuvent vous attaquer sans perdre leurs statuts de Champions. Un Successeur retrouve son statut de Champion au moment où le total de ses points de victoire atteint 0.

\*DEFINITION DE L'ATTAQUE : l'attaque dans ce cas, est défini par attaquer ou écraser les UCs d'un autre joueur, ou jeter un dé sur la Table de Siège contre la cité majeure d'un autre joueur, ou déclarer une Interception navale (notez qu'une Interception terrestre est toujours considérée comme défendre à moins d'utiliser la règle optionnelle 23.2). Si vous entrez dans un espace avec l'intention de livrer bataille ou de déclarer un jet de siège ou une Interception, mais que l'autre joueur évite la bataille, recule d'un espace, ou annule l'action d'une autre façon, alors l'agression n'est pas reconnue et le statut de Champion n'est pas perdu. Retirer un marqueur de contrôle d'une autre faction ou capturer un membre de la famille royale ne constituent pas une attaque.

### 17.6 Prestige

La seule fonction des Points de Prestige est de modifier la valeur de Légitimité d'un général commandant en utilisant la carte *Mutiny* (#54) et pour déterminer si les Macédoniens d'Armée Royale se battront (14.3). Chaque Point de Prestige compte comme 1 PL dans ces deux situations. Le Prestige n'est pris en compte d'aucune façon dans le calcul de la victoire.

Les Points de Prestige modifient la valeur de Légitimité d'un général. A l'inverse de la Légitimité, le Prestige ne s'applique que dans l'espace ou son porteur est localisé et n'est pas appliqué à l'ensemble de la faction. Si le porteur de tout Prestige est éliminé du jeu, tout Points de Prestige lié à ce général disparaissent.

Le Prestige provient de ses différentes sources :

- SOL SACRE : l'espace contenant le corps d'Alexandre ou sa tombe est considéré comme un sol sacré et donne à l'Armée possédant le corps ou le site de l'enterrement quatre (4) Points de Prestige si elle est attaquée. Ces points ne sont pas utilisés si c'est l'Armée possédant le corps d'Alexandre qui attaque.
- Les généraux Craterus et Ptolemy étaient très populaires auprès des troupes macédoniennes et ont deux Points de Prestige. Le

général Eumenes, étant un Grec dans un monde macédonien, n'était pas populaire auprès des Macédoniens et a -2 Points de Prestige.

- Vaincre des Armées indépendantes (si la règle optionnelle 23.1 est utilisée).
- La carte Tyche #57 The Gift of Oratory procure à un général cinq Points de Prestige, mais ses effets durent seulement jusqu'à la fin du Segment de Mouvement ou Tyche en cours.

*Exemple : Gift of Oratory est joué par un joueur inactif afin de protéger un de ses généraux majeurs de la carte Surprise Mutiny. Gift of Oratory est alors retiré après que le joueur en phase ait terminé son segment.*

### Ne confondez pas Légimité et Prestige

La Légimité s'applique à tous vos généraux et est important pour la victoire (sauf au dernier tour).

Le Prestige s'applique seulement à l'espace où le général avec le Prestige est localisé. Le Prestige ne compte pas pour atteindre la victoire.



## 18. MEMBRES DE LA FAMILLE ROYALE

### 18.1 Principe et contrôle

Les membres de la famille royale sous votre contrôle peuvent procurer des Points de Légimité. Vous contrôlez un marqueur de famille royale s'il est actif et que vous avez un marqueur de contrôle, un général, une Armée ou une UC empilé avec lui. Heracles, Philip III et Alexandre IV sont des Héritiers et sont toujours actifs ; ce sont des pions que vous pouvez capturer et contrôler sans restriction. Olympias, Cleopatra et Thessalonice sont des femmes et ne peuvent être contrôlées que si vous pouvez les activer.

### 18.2 Royaux inactifs

Olympias, Cleopatra et Thessalonice commencent la partie inactives. Tant qu'elles sont inactives elles ne rapportent pas de PL, et ne peuvent être bougées (sauf avec la carte Tyche #27, *Plans of Their Own*). Elles ont chacune une carte Tyche qui les active. Une fois activée, elles peuvent être déplacées normalement par le joueur qui les contrôle. Si elles sont capturées par un autre joueur, elles reviennent immédiatement à leur statut inactif.

### 18.3 Mariage avec Cleopatra ou Thessalonice

Pour contrôler Cleopatra ou Thessalonice vous devez les marier avec un général de votre faction (vous n'avez pas à en désigner un en particulier). Le mariage ne peut avoir lieu que si les conditions suivantes sont réunies :

- Vous avez joué la carte Tyche appropriée (#31 ou #32) pendant n'importe quel Segment Tyche ami du tour en cours.\*
- Elle n'est pas contrôlée en ce moment par un autre joueur.
- Vous avez une Armée empilée avec elle. Lorsqu'elles sont inactives, et sur un espace de cité majeure, Cleopatra et Thessalonice sont toujours considérées à l'extérieur de la cité majeure. Vous ne pouvez pas enfermer une femme royale inactives à l'intérieur d'une de vos cités majeures.

\* La dame honorera son offre de mariage jusqu'à la fin du tour. Placez la carte de mariage en face de vous pour que tous les autres joueurs la voient. Si la mariage n'a pas eu lieu d'ici la fin du tour, la dame en a perdu l'intérêt et l'offre de mariage n'est plus

effective. Dans tous les cas, la carte de mariage est retournée dans le Paquet Tyche à la fin du tour.

Une fois que le mariage a lieu, vous les contrôlez jusqu'à ce qu'elles soient capturées ou tuées. Si la dame est capturée dans une bataille, elle devient immédiatement inactive (et le mariage se termine), reste dans l'espace de la bataille et ne peut pas être bougée par aucun joueur (sauf par Plans of Their Own) jusqu'à ce qu'elle soit mariée de nouveau. Il n'y a pas de limite au nombre de fois que ces dames peuvent se marier.

### 18.4 Mouvement

Les marqueurs de famille royale ne peuvent pas être bougés seuls. Ils doivent être transportés par une Armée. Une Armée portant un marqueur de famille royale peut prendre ou déposer ces compteurs à tout moment pendant son mouvement. Un membre de la famille royale déplacé par une Armée ne peut être bougé par une autre Armée de la même faction avant le prochain segment ou round.

### 18.5 Capture

Les Héritiers Royaux (Heracles, Philip III, et Alexandre IV) peuvent être capturés de ces différentes façons :

- Si dans une Armée vaincue, ils sont capturés après la bataille par l'Armée victorieuse.
- Si à l'intérieur d'une cité majeure contrôlée par un autre joueur, l'héritier est capturé après un siège victorieux adverse.
- Si seuls dans un espace (ceci inclut aussi seul à l'intérieur d'une cité majeure indépendante) ils sont capturés par un général ou une Armée qui entre dans cet espace – les héritiers ne peuvent pas se cacher à l'intérieur d'une cité majeure indépendante.

Vous ne pouvez pas capturer une Olympias, Thessalonice ou Cleopatra inactive. Si elles sont inactives et font parties d'une Armée vaincue, elles retournent à leur statut inactif immédiatement.

### 18.6 Mort d'un membre de la famille royale

Il y a seulement deux façons d'éliminer un membre de la famille royale :

- Être la cible de l'évènement de la carte Tyche *Drink the Hemlock*.
- Heracles et Alexandre IV peuvent être assassinés lorsqu'ils atteignent l'âge adulte si le joueur les contrôlant veut les empêcher d'accéder au trône (voir 21.4).

## 19. PHASE D'ISOLEMENT

### 19.1 Principe

Pendant cette phase, chaque joueur (dans l'Ordre du Tour) doit retirer tous ses marqueurs de contrôle dans ses espaces de cités non-majeures qui sont isolés.

### 19.2 Définition de l'isolement

Un marqueur de contrôle est isolé si le joueur ne peut pas tracer un chemin continu et ininterrompu d'espaces du marqueur de contrôle à une UC amie ou une cité majeure contrôlée amie (assiégée ou non). Un général par lui-même n'est pas suffisant pour se prévenir de l'isolement. Le chemin peut utiliser des chemins terrestres, de montagne, de détroits, maritime et Transméditerranéen.

Le chemin peut entrer dans :

- Tout espace contrôlé ami qu'il y ait ou non des unités ennemies ;
- Tout espace neutre libre d'Armées et de d'UCs ennemies ;
- Tout espace contrôlé ennemi qui contient un ou plusieurs UCs amies.

Le chemin ne peut pas entrer dans :

- Un espace contrôlé ennemi à moins qu'une UC amie ne soit présente ;
- Un espace neutre s'il est occupé par une Armée ou des UCs ennemies.

## 20. COMMENT GAGNER ?

### 20.1 En général

Il y a trois façons différentes de gagner la partie :

- 1) LEGITIMITE : devenir le successeur légitimé d'Alexandre en collectant 18 Points de Légitimité.
- 2) POINTS DE VICTOIRE : avoir le plus de PV à la fin de la partie ou suffisamment pour permettre une Victoire Automatique (20.2). Les PV sont attribués en contrôlant des provinces et en satisfaisant à certaines conditions clés politico-économiques.
- 3) REGENT : être déclaré régent lorsque soit Heracles ou Alexander IV arrivent à l'âge adulte (règle 21.4). Pour être déclaré régent, vous devez contrôler l'héritier *et* avoir une valeur combinée de PL et de PV supérieure à n'importe quel autre joueur (ces deux valeurs ne sont combinées que pour déterminer le régent).

### 20.2 Victoire Automatique

Une Victoire Automatique termine la partie **immédiatement**. Vous pouvez remporter une Victoire Automatique à n'importe quel moment à partir du **début du Tour 2**. Pour remporter une Victoire Automatique vous devez avoir au moins 23 PV (dans une partie à 4 joueurs) ou 18 PL – vous ne pouvez pas combiner les deux pour une Victoire Automatique.

### 20.3 Victoire de fin de partie

Si personne n'a gagné à la fin du Tour 5, alors la Légitimité n'est plus valable pour gagner et la victoire est déterminée seulement par les PV. Chaque joueur compte ses PV, celui qui en a le plus gagne. En cas d'égalité, utilisez (dans cet ordre) ces critères pour départager :

1. Contrôle de la Macédoine.
2. Plus grand nombre d'UCs macédoniennes (Loyales, Royales et Boucliers d'Argent).
3. Le joueur avec le général avec la plus haute Ancienneté.

### 20.4 Points de Victoire

Les PV sont pris en compte dès que vous les gagnez ou les perdez. Les joueurs comptabilisent leurs PV en utilisant le marqueur de PV sur la Piste d'Enregistrement. Les joueurs peuvent gagner plus de 29 PV mais les conditions d'une Victoire Automatique devraient alors probablement être réunies. Les PV proviennent des sources suivantes :

**PROVINCES** : un joueur reçoit des PV pour le contrôle des provinces (le nombre de PV est listé dans une case jaune à l'intérieur de la province). Un joueur contrôle une province s'il en contrôle la majorité des espaces (en ignorant les Points de Transit) et qu'il contrôle la cité majeure de la province s'il y en a une. *Exemple : un joueur contrôle la Media s'il a au moins cinq marqueurs de contrôle dans la province, un de ceux-ci devant être à Ecbatana.*

**LA PLUS GRANDE FLOTTE** : Ceci représente le contrôle dominant du commerce en Méditerranée. Le joueur avec la plus grande flotte (ne comptez pas la flotte du Pont) reçoit 3 PV. Ces trois points sont donnés au joueur qui a au moins trois points de flotte et plus de points de flotte que n'importe quel autre joueur. Si deux joueurs ou plus sont éligibles, alors personne ne reçoit cette récompense. Celle-ci peut être conservée même si vos flottes sont dispersées (13.6).

**L'HELLESPONT** : le contrôle des deux côtés de l'Hellespont permet à un joueur de contrôler et de taxer tout le commerce dans le Pontus Euxinus (la Mer Noire). Ceci était extrêmement important pour des cités comme Athènes qui dépendait du blé de la région de la Mer Noire. Le joueur contrôlant les cinq espaces bordant l'Hellespont (indiqués par un petit H sur la carte), reçoit 2 PV.

**ROI D'ASIE** : ceci représente la richesse supplémentaire générée par le commerce entre l'est et l'ouest. Un joueur est déclaré Roi d'Asie s'il contrôle les trois provinces suivantes : Babylonia, Phrygia et Syria. Ceci vaut 4 PV.

## 21. LA PISTE DE TOUR

### 21.1 Le chariot funéraire est construit

Le corps d'Alexandre ne peut pas être déplacé tant qu'un chariot funéraire n'est pas construit. Le chariot funéraire est considéré construit au début du Tour 2. Le corps est transporté comme n'importe quel autre marqueur de famille royal.

### 21.2 Demetrius

Le général arrive au début du Tour 3 (placez le comme un renfort). Demetrius est le fils d'Antigonos et va au joueur qui a reçu Antigonos, même si général a été éliminé de la partie.

### 21.3 Polyperchon et la mort d'Antipater

Antipater meurt de vieillesse au début du Tour 3 et sur son lit de mort désigne Polyperchon pour le remplacer (*tout au chagrin de son fils Cassander*). Placez le marqueur de Polyperchon sur la carte d'Antipater pour l'indiquer. Polyperchon utilise le même marqueur qu'Antipater et les mêmes valeurs (sauf le rang). Si Antipater meurt avant le Tour 3, alors il revient instantanément comme Polyperchon, et est placé sur tout espace contrôlé par sa faction. Notez que le Strategos d'Europe n'est pas un attribut permanent d'Antipater/Polyperchon, mais va à la faction contrôlant la Macédoine.

### 21.4 Heracles et Alexander arrivent à l'âge adulte

Au début du tour 4, Heracles atteint l'âge adulte et est maintenant suffisamment âgé selon les coutumes macédoniennes pour devenir roi. Le joueur contrôlant l'héritier à ce moment doit soit terminer la partie en le déclarant roi soit l'assassiner. Le régent sera le joueur avec le plus grand total de Points de Victoire et Points de légitimité combinés. Un joueur ne peut pas proclamer un héritier roi s'il n'est pas capable de devenir régent. Si l'héritier est assassiné, retirez-le du jeu et continuez la partie.

**EGALITES** : Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de points alors résolvez l'égalité en suivant les lignes directrices de 20.3. Si le joueur contrôlant l'héritier ne peut pas gagner l'égalité, alors l'héritier doit être assassiné et la partie continuer.

**SI NON-CONTROLE** : Si Heracles ou Alexandre IV ne sont pas contrôlés lorsqu'ils deviennent adultes, alors la partie se termine immédiatement avec la proclamation d'un nouveau roi. Comptez les PV plus les PL comme décrit ci-dessus – le gagnant devient le régent. Les égalités sont résolues comme ci-dessus.



## 22. PREPARER LE JEU

### 22.1 Mise en place

Mélangez le paquet de cartes Tyche et mettez-le de côté.

**GENERAUX** : sortez les 11 pièces rectangulaires de généraux et placez-les dans les supports plastiques fournis.

**MARQUEURS DE CONTROLE** : Sortez les marqueurs de contrôle ronds et donnez à chaque joueur tous les marqueurs d'une couleur.

**MARQUEURS DE FAMILLE ROYALE** : Placez le corps d'Alexandre et Alexandre IV à Babylon (Babylonia). Placez Heracles à Damascus (Coele Syria), Cleopatra à Sardis (Lydia), Olympias à Nicopolis (Epirus), Thessalonice à Pella (Macedonia) et Philip III dans sa boîte de stockage sur la carte. Cleopatra, Thessaloince et Olympias commencent la partie inactives (18.2).

**MARQUEURS INDEPENDANTS** : Placez un marqueur indépendant sur chaque espace vert de la carte (placez les 3 dans les carrés et les hexagones verts, et les 1 dans les cercles verts). Ceci représente les zones indépendantes de l'empire d'Alexandre.

**ARMEES INDEPENDANTES** : Placez les cinq Armées Indépendantes dans leurs cases respectives sur la carte. Les Armées Grecque et Ariarathe de Cappadoce commencent toutes les deux activées et sont positionnées dans leurs espaces de départ, les trois autres restent dans leur boîte de stockage jusqu'à activation par une carte Tyche.

**LES ESPACES VIDES** : Les espaces bleus restant représentent le territoire contrôlé par les Macédoniens. Ces espaces sont considérés neutres à tous les joueurs et sont à gagner dans la lutte pour le pouvoir qui commencera dès le début de la partie.

### 22.2 Assigner et placer les généraux

Séparez les huit cartes de base de généraux du paquet Tyche et distribuez-en deux (faces révélées) à chaque joueur. Les généraux de base ont un une barre violette le long du haut de leurs cartes. Chaque joueur (en commençant par le joueur ayant reçu Perdicas et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau) doit placer ses deux généraux avec leurs troupes de départ et les marqueurs de contrôle sur le plateau comme spécifié sur la carte.

**Les trois généraux restants** : Demetrius est placé sur la Piste de Tour et entrera en jeu comme renfort ; les cartes de généraux d'Eumenes et Seleucus sont mélangées dans le paquet Tyche (8.5). Voir la règle optionnelle 23.5 pour une alternative.

### 22.3 Champions et Dynastie Téménide

Donnez à chaque joueur un marqueur "Champion". Tous les joueurs commencent comme défenseurs de l'empire macédonien et *champion* de leur héritier légitime.

### 22.4 Marqueurs

Placez le marqueur d'Enregistrement de Tour sur le premier espace (323 av. JC) sur la Piste de Tour. Placez tous les marqueurs (Flottes, Philip III, Légitimité/Prestige, Points de Victoire) et les trois unités de combat spéciales (Boucliers d'argent, l'Helepolis et le Corps d'Eléphants indiens) dans leurs boîtes de stockage respectives imprimées sur la carte. Chaque joueur place ses marqueurs L et VP dans l'espace approprié de la Piste d'Enregistrement.

## 23. REGLES OPTIONNELLES

### 23.1 Prestige pour vaincre des Armées indépendantes

Un général majeur qui défait une Armée indépendante reçoit un Point de Prestige. Le général garde ce point jusqu'à ce qu'il meurt, même si l'Armée indépendante entre de nouveau en jeu.

*NOTE DU CONCEPTEUR* : Cette règle a été placée dans la catégorie optionnelle car cela rend plus difficile de se souvenir de la Légitimité d'une Armée (les joueurs oublient souvent de regarder si le général commandant visé à des marqueurs de prestige). Cette règle est seulement recommandée pour des joueurs expérimentés.

### 23.2 Options d'Interception

Un joueur qui réussit une Interception a l'option de devenir l'attaquant s'il le désire. Ses options sont maintenant :

A) il peut immédiatement attaquer, dans ce cas le joueur qui bouge peut soit accepter la bataille soit éviter l'Interception (utilisez les règles de Bataille). L'attaquant (celui qui a intercepté) perdrait son statut de Champion si une bataille éclate et que le joueur qui bouge est un Champion.

B) Il peut défendre, dans ce cas le joueur qui bouge peut soit attaquer ou reculer son Armée d'un espace (Refuser la Bataille) dans la direction d'où il vient et terminer son mouvement.

### 23.3 Interceptions et Evitement de Bataille par les Armées indépendantes

N'importe quel joueur ne se déplaçant pas peut tenter d'intercepter ou éviter une bataille avec une Armée indépendante au prix de la défausse d'une carte Surprise. La défausse autorise seulement une tentative, mais d'autres tentatives sont autorisées (plus tard pendant le mouvement de l'adversaire ou plus tard dans le tour) aussi longtemps que le joueur a une carte Surprise pour chaque tentative. Chaque carte Surprise défaussée est remplacée par une autre carte Tyche du paquet. Si plus d'un joueur qui ne bouge pas veut intercepter ou éviter la bataille avec la même Armée indépendante, alors utilisez l'Ordre de tour en cours pour déterminer qui fera la tentative. Les Armées indépendantes ont une initiative de 2 pour leur capacité d'interception.

### 23.4 Flottes dispersées

A la place de retourner automatiquement une flottes dispersées au début de chaque tour, les flottes restent dans la boîte de Dispersion jusqu'à ce que le joueur les contrôlant défausse des cartes non-Surprise (de n'importe quelle valeur) pour les ramener en jeu. Chaque carte défaussée de cette manière peut ramener une flotte de la Boîte de Dispersion sur son côté réduit. Une flotte peut revenir en jeu le même tour où elle a été perdue.

### 23.5 Seleucus et Eumenes

Seleucus et Eumenes ne sont pas mélangés dans le paquet Tyche. A la place ils sont mis de côté. Tout joueur ayant eu un général majeur tué peut acheter un de ces généraux (à son choix) au prix de la défausse d'une carte Tyche de 4 OP pendant son Segment Tyche. Le général (avec les troupes indiquées sur sa carte) est placé soit sur la carte comme renfort avec toutes les restrictions s'y rapportant (5.3) soit dans l'espace de départ optionnel du général qui ne contient pas d'UC ennemie ou d'Armée indépendante. **L'espace peut contenir un marqueur de contrôle ennemi.**

*NOTE DU CONCEPTEUR* : cette règle est recommandée pour les joueurs souhaitant jouer une partie plus équilibrée.

## 24. PARTIES A DEUX OU TROIS JOUEURS

### 24.1 Partie à deux joueurs

#### OPTION 1

**GENERAUX** : Distribuez quatre généraux de base à chaque joueur.

**VICTOIRE AUTOMATIQUE** : Un joueur a besoin de 29 points de province ou 18 Points de Légitimité pour avoir une victoire automatique.

**CARTES TYCHE** : Chaque joueur reçoit cinq cartes, mais distribuez à part dix cartes pour les événements et bonus possibles qu'elles peuvent contenir. Après que le second joueur ait fini de bouger, révéléz deux des cartes. Si elles contiennent un Unrest, Unrest Spreads, Plans on Their Own, ou une des trois Armées indépendantes, l'évènement a lieu. Ignorez tous les autres évènements. Déterminez au hasard qui réalise les évènements.

#### OPTION 2

Au début de la partie, distribuez seulement six cartes de généraux de base (trois à chaque joueur). Prenez les cartes des généraux Lysimachus et Leonnatus et insérez-les dans le paquet Tyche. Lorsque ces cartes de généraux sont jouées, le général et ses UCs sont placés comme un renfort, ou placé dans tout espace de sa province de départ qui ne contient pas d'Armée, d'UC ou de général ennemi. Si le général est placé dans sa province de départ, le joueur propriétaire peut aussi placer un marqueur de contrôle ami dans n'importe quel espace de la province de départ qui ne contient pas d'Armée, d'UC ou de général ennemi. Notez que ceci peut causer la capture ou la désactivation de membres de la famille royale qui ne sont pas empilés avec une Armée, une UC ou un général.

**VICTOIRE AUTOMATIQUE** : comme l'Option 1.

**CARTES TYCHE** : comme l'Option 1.

### 24.2 Partie à trois joueurs

#### OPTION 1

**GENERAUX** : au début de la partie, distribuez seulement six cartes de généraux (deux à chaque joueur). Prenez les cartes des généraux Lysimachus et Leonnatus et insérez-les dans le paquet Tyche (voir 24.1, Option#2 pour la procédure de placement quand les cartes Lysimachus et Leonnatus sont jouées).

**VICTOIRE AUTOMATIQUE** : un joueur doit avoir 26 Points de Victoire ou 18 Points de Légitimité pour avoir une victoire automatique.

**CARTES TYCHE** : Similaire à la partie à deux joueurs sauf qu'il ne faut mettre de côté que cinq cartes et n'en révéler qu'une après que le troisième joueur ait fini de bouger.

#### OPTION 2

**GENERAUX** : au début de la partie, distribuez toutes les huit cartes de généraux de base et la carte Eumenes (trois à chaque joueur). Prenez la carte de Seleucus et insérez-là dans le paquet Tyche.

**VICTOIRE AUTOMATIQUE** : comme l'Option 1.

**CARTES TYCHE** : comme l'Option 1.

## CLARIFICATIONS DE CARTES

1. **DRINK THE HEMLOCK** : vous ne pouvez pas utiliser Drink the Hemlock pour retirer un membre de la famille royale à l'extérieur d'une cité où vous êtes assiégé. Ceci inclut les femmes inactives, même si les femmes inactives sont toujours à l'extérieur des cités majeures.

11. **PONTIC FLEET** : elle ne compte pas dans le calcul des PV pour la plus grande flotte.

15 **CONDEMNATION** : si la carte est jouée lorsqu'un général est condamné alors ce général gagne immédiatement 3L (et peut activer une victoire automatique), puis peut être de nouveau placé en condamnation (perdant alors 3L).

24. **DESERTIONS** : vous pouvez utiliser Désertions sur une Armée vous assiégeant.

58. **AHURA MAZDA & AHRIMAN** : celui qui joue Ahura Mazda doit garder la carte tirée, mais NE tire PAS une autre carte du paquet (comme le remplacement normal d'une carte Surprise).

## Sommaire des changements depuis la 1ère édition

### LE SEGMENT TYCHE

- Vous pouvez bouger un général avec une carte Tyche. La capacité de mouvement est égale au Nombre d'Opérations.
- Vous pouvez construire des troupes additionnelles avec les cartes Tyche.

### SEGMENT DE FOURRAGE

- Les cités majeures ont maintenant une valeur de Fourrage de 8.
- Les UCs d'éléphants sont maintenant comptées pour déterminer les limites de fourrage.

### MOUVEMENT ET ECRASEMENTS

- **Espaces hostiles** : vous n'êtes pas attaqués par les tribus hostiles si vous vous arrêtez ou si vous soumettez une Forteresse Indépendante. Seulement si vous traversez sans vous arrêter.
- **Ecrasements** : Seul le nombre d'UCs est important dans un Ecrasement – le type, la force de combat, la Légitimité et les Points de troupes locales n'ont pas d'effet dans un Ecrasement. 5 UCs (de n'importe quel type) écrasent toujours 1 UC. 10 UCs écrasent 2 UCs.

### INTERCEPTIONS ET EVITEMENT DE BATAILLE

- **Points de transit** : ont maintenant un MJD de -1 lorsqu'un joueur veut intercepter ou éviter la bataille dans un Point de Transit.

### COMBAT

- **Refuser la Bataille** : une Armée ou un général intercepté n'est jamais obligé de combattre ; il peut à la place reculer dans son dernier espace occupé et arrêter son mouvement.
- **Le Test de perte de chef** pour un général qui a gagné la bataille est moins sévère que dans la 1<sup>ère</sup> édition (6 plutôt que 5 ou 6).
- **Reddition** : les cités majeures sans UCs ne se rendent plus sans combattre. Elles doivent être prises en siège. Le nombre de Points de Siège nécessaire est déterminé par le nombre d'UCs à l'intérieur de la cité majeure. 0 UC = 1 Point de Siège, 1 UC = 2 Points de Siège, 2 UCs = 3 Points de Siège.

### REGLES NAVALES

- Une armée utilisant le mouvement naval n'a pas à s'arrêter dans un espace contenant des UCs ennemies.
- Les flottes restent maintenant sur leur plus fort côté jusqu'à la fin de la partie si elles ne sont pas réduites par un combat ou un changement de propriétaire.
- Le contrôle de la flotte de Caria est basé sur le contrôle de la Caria seule – le contrôle de la Cilicia n'est plus nécessaire.

### ARMEES INDEPENDANTES

- Ont maintenant une valeur de général intrinsèque imprimée sur le pion.
- Peuvent entrer des dans cités majeures mais pas assiéger.
- Les Scythes, Illyriens peuvent être régénérés si leur carte est jouée de nouveau

### LEGITIMITE ET FAMILLE ROYALE

- Les **Champions** peuvent maintenant attaquer les Successeurs sans perdre leur statut de Champion.
- **Famille Royale** : vous pouvez maintenant compter la légitimité de tous les membres féminins de la famille royale. *Seulement un héritier !*
- **Tombe d'Alexandre** : si le corps n'est pas enterré à Pella, alors les 2 PL pour enterrer le corps sont associés à une cité majeure et qui que ce soit contrôlant cette cité reçoit la légitimité.

- **Cleopatra et Thessalonice** : Lorsque vous jouez la carte, la proposition de mariage dure jusqu'à la fin du tour entier. Si inactives et dans un espace de cité majeure, elles sont considérées à l'extérieur de la cité. Lorsqu'elles sont actives elles peuvent être amenées à l'intérieur de la cité. Elles se marient au sein d'une faction, il n'est pas nécessaire d'indiquer avec quels généraux elles se sont mariées.
- **Prestige pour des Armées Indépendantes** : déplacé en règle optionnelle.
- **Antipater et Polyperchon** : lorsqu'Antipater meurt, il est immédiatement remplacé par Polyperchon. Ce dernier a les mêmes valeurs (sauf le rang) qu'Antipater donc aucune carte ou socle de général n'est retiré.

### VICTOIRE

- **Victoire automatique** : les joueurs n'ont plus à maintenir leur victoire automatique pour un tour – ceci est maintenant une victoire immédiate.
- Le bonus de Flotte la plus large nécessite au moins trois points de flotte.
- Les flottes améliorées comptent pour déterminer les points de victoire de la plus grande flotte.
- La Phrygia remplace la Lydia pour le bonus de points de victoire de Roi d'Asie.

### HISTOIRE DES TROIS EDITIONS

Successors fut originalement publié en 1997 par Avalon Hill Games Company. Plusieurs années après, John B. Firer et Mark Simonitch auto-produisirent une 2<sup>nde</sup> édition mais elle ne fut pas largement distribuée. Beaucoup des changements incorporés dans ce travail sont trouvables dans cette édition. Cette publication GMT peut être considérée comme la troisième édition.

### CREDITS

**Conception du jeu original** : Richard Berg et Mark Simonitch  
**Conception et Développement des 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> éditions** : Mark Simonitch et John B. Firer  
**Développeur Assistant de la 3<sup>e</sup> édition** : Robert Seulowitz  
**Développeur Assistant de la 1<sup>ère</sup> édition** : Peter Busch  
**Editeur des règles vivantes** : Alan Richbourg  
**Playtesters de la 3<sup>e</sup> édition** : Barry Setser, Chris Farrell, Mark Kaczmarek, John Boone, Mervyn Dejecacion, Nevin Ball, Chris Greenfield, Rob Seulowitz, JR Tracy, Nate Venice  
**Directeur artistique, couverture & conception de la boîte** : Rodger B. Mac Gowan  
**Illustrations des pions**: Patrick O'Brien, Kurt Miller, Rodger B. MacGowan and Eric Williams  
**Carte, conception des cartes & agencement**: Mark Simonitch  
**Relecture VO**: Kevin Duke, Cyril Lagvanec, Mark MacLean  
**Coordinateur de production**: Tony Curtis  
**Producteurs**: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch  
**Traduction VF et mise en page**: Arnaud Moyon  
**Relecture VF** : Marc Piret

## Index

Adjacent .....	voir Glossaire	Libre passage .....	9.11
Afrique .....	voir Glossaire	Limites de fourrage .....	9.1
Alexandre (Corps/Tombe) .....	17.4	Liste d'Ancienneté .....	4.1, 5.2, 20.3
Amélioration des Flottes .....	13.3	Marche forcée .....	7.4
Armées .....	8.2	Mariage .....	18.3
Armées indépendantes .....	16.0	Marqueurs de contrôle .....	2.4
Asie .....	voir Glossaire	<i>Placer</i> .....	7.5
Assiégé .....	voir Glossaire	<i>Retirer</i> .....	9.8
Attrition .....	12.8	Mouvement Naval .....	9.14
<i>et espaces hostiles</i> .....	9.12	Ordre de Tour .....	3.1
<i>après combat naval</i> .....	13.5	Pertes de bataille .....	12.7
Batailles Nulles .....	12.9	Phase de reddition .....	6.0
Boîte de Dispersion .....	12.8	Phase d'Isolement .....	19.0
Boucliers d'Argent .....	14.2	Phase Stratégique .....	3.5
Capacités de Mouvement .....	9.2	Points de Légitimité .....	17.0
Cartes bonus .....	7.2	Points de troupes locales .....	12.2
Cartes Tyche .....	7.0	<i>et Refus de Bataille</i> .....	11.2
Cartes Unrest .....	7.8	Points de Victoire .....	20.4
Cartes d'Evènements .....	7.2	Possession des UCs .....	9.1
Cartes Surprise .....	7.3	Ports .....	voir Glossaire
Champions .....	17.5, 22.3	<i>Embarquement</i> .....	9.14
Cités majeures .....	2.7, 9.7	<i>Débarquement</i> .....	9.14
<i>et Interceptions</i> .....	10.8	Poursuite .....	11.4
<i>et Batailles</i> .....	12.4	Prestige .....	17.6
<i>et Sièges</i> .....	15.1, 15.3	<i>et Armées Indépendantes</i> .....	23.1
<i>et Armées Indépendantes</i> .....	16.4	Rang .....	8.4
Combat Naval .....	13.4	Reculer d'un espace .....	10.5
Défausser .....	7.7	Refuser la Bataille .....	10.5
Dispersement .....	12.8	Régent .....	20.1, 21.4
Ecrasements .....	9.6	Renforts .....	5.0
<i>et Interceptions</i> .....	10.4	<i>Evaluation des Renforts</i> .....	5.2
<i>et Unités d'Armée Royale</i> .....	14.3	<i>Placement</i> .....	5.3
<i>et Armées Indépendantes</i> .....	16.6	Sièges .....	15.0
Eléphants .....	14.1	<i>et Flottes</i> .....	15.2
Empilement .....	9.1	Roi d'Asie : PVs .....	20.4
Espaces Hostiles .....	9.12	Segment de fourrage .....	3.5, 9.1
Espace de Transit .....	2.7	Sol Sacré .....	17.6
<i>Limite de Fourrage</i> .....	9.1	Soumission .....	15.0
<i>Modificateur d'Interception</i> .....	10.2	Strategos d'Europe .....	17.2
<i>Modificateur de Refus de Bataille</i> .....	11.1	Subordonnés .....	8.4
Espace Neutre .....	voir Glossaire	Successesurs .....	17.5
Europe .....	voir Glossaire	Table de Bataille .....	12.5
Eviter des batailles .....	11.0	Tests de perte de chef .....	12.10
Famille Royale .....	18.1	Unités d'Armée Royale .....	14.3
Flottes .....	13.0, 23.4	Usurpateur .....	4.0
<i>Plus grande flotte</i> .....	20.4	Valeurs de bataille .....	12.6
Force de Bataille .....	12.1		
Forteresses indépendantes .....	15.4		
Généraux .....	8.1		
<i>Généraux commandants</i> .....	8.3		
<i>Subordonnés &amp; Rang</i> .....	8.4		
<i>Tests de perte de chef</i> .....	12.10		
<i>Bouger avec ou sans UCs</i> .....	9.9		
Hellespontine : PVs .....	20.4		
Interceptions .....	10.0		
<i>Interceptions Multiples</i> .....	10.6		
Légitimité .....	17.0		
Lever des UCs .....	7.6		