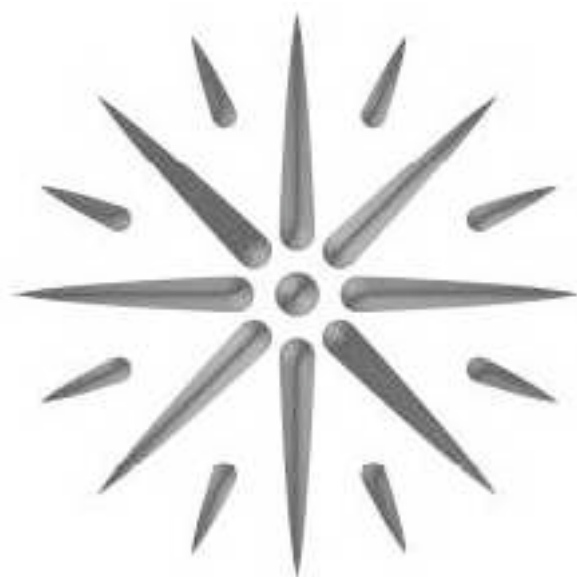


SUCCESSORS

ÉDITION II



Règles du jeu

Par: Mark Simonitch et John B. Firer

La seconde édition officielle des règles pour le jeu Hasbro / Avalon Hill sur les batailles pour l'empire d'Alexandre

Introduction pour la seconde édition

La première édition de SUCCESSORS fut publiée en 1997 par la compagnie de jeux Avalon Hill. Elle avait été créée par Richard Berg et moi-même. Malgré ses angles mal dégrossis, ce jeu devint rapidement mon favori personnel. Cette seconde édition tente d'améliorer le jeu en ajoutant deux options pour les cartes Tyche et en polissant quelques extrémités rugueuses. Toute nouvelle règle ne semblant pas absolument nécessaire a été écartée dans la section des règles optionnelles. Dans un effort pour rendre ses règles aussi complètes que possibles et simple à comprendre pour les joueurs qui l'abordent pour la première fois, je les ai réorganisées et rephrasées. Les joueurs qui ont appris avec la première édition n'ont besoin de lire que les changements indiqués par un astérisque et imprimés dans une fonte différente.

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	3
2. COMMENT GAGNER.....	4
2.1 En général	4
2.2 Victoire automatique	4
2.3 Victoire de fin de jeu	4
3. PRÉPARER LE JEU	4
3.1 Mise en place	4
3.2 Distribution et placement des généraux	4
3.3 Champions de la dynastie Temenide	4
3.4 La pile de cartes Tyche	4
3.5 Les marqueurs	4
4. LA CARTE	5
4.1 Provinces	5
4.2 Espaces	5
4.3 Routes	5
4.4 Cases en annexe	5
4.5 Colonne légitimité et points de victoire	5
4.6 Case des unités dispersées	5
4.7 Asie, Afrique, Europe et les îles	5
5. UNITÉS DE COMBAT	5
5.1 Types	5
5.2 Unité de base	5
5.3 Indication d'appartenance	5
5.4 Échelle	5
6. MARQUEURS DE CONTRÔLE	6
6.1 Déterminer le contrôle	6
6.2 Marqueurs de garnison ennemis	6
6.3 Marqueurs de contrôle indépendants	6
6.4 Bastions indépendants	6
6.5 Caractéristiques	6
7. GÉNÉRAUX ET ARMÉES.....	6
7.1 Utilité	6
7.2 Généraux majeurs	6
7.3 Généraux mineurs	6
7.4 Armées	6
8. SÉQUENCE DE JEU.....	7
8.1 Ordre de jeu du tour	7
8.2 Désigner l'usurpateur	7
8.3 Phase des renforts	7
8.4 Mélangez et distribuez les cartes Tyche	7
8.5 La phase stratégie	7
8.6 Élimination des garnisons isolées	7
8.7 Fin du tour	7
9. PHASE DE DÉSIGNATION DE L'USURPATEUR ...	7
9.1 Procédure	7
9.2 But	7
9.3 Usurpateur et légitimité	7

10. LA PHASE DE RENFORTS	7
10.1 En général	7
10.2 Niveau de renforts et bonus	7
10.3 Placement des renforts	8
11. LE SEGMENT REDDITION	8
11.1 Espaces des cités mineures	8
11.2 Sièges gratuits et tentatives de corruption	8
12. LE SEGMENT TYCHE.....	8
12.1 Cartes Tyche en général	8
12.2 Cartes événement	8
12.3 Cartes bonus	8
12.4 Cartes Troubles	8
12.5 Cartes surprise	8
12.6 Cartes Généraux	9
12.7 Activer un Général *	9
12.8 Placer des marqueurs de garnison avec les cartes Tyche	9
12.9 Entraîner des troupes *	9
12.10 Défausser	9
12.11 Changements aux cartes Tyche dans la seconde édition *	9
12.12 Rounds de stratégie supplémentaires	10
13. PILES, SUBORDONNÉS ET RANG	10
13.1 Empilement	10
13.2 Une faction par espace	10
13.3 Un chef par armée	10
13.4 Subordonnés	10
13.5 Rang	10
13.6 Cités majeures et empilement	10
14. MOUVEMENT TERRESTRE	10
14.1 La procédure de mouvement	10
14.2 Capacité de Mouvement	10
14.3 Espaces du plan de jeu et routes	11
14.4 Prendre ou laisser des unités de combat	11
14.5 Entrer dans des espaces occupés par l'ennemi	11
14.6 Écraser	11
14.7 Cités majeures et mouvement	11
14.8 Retirer des garnisons ennemies et des marqueurs de contrôle indépendant durant le mouvement	11
14.9 Généraux sans unités de combat	11
14.10 Changer de général durant le mouvement	12
14.11 Passage amical	12
14.12 Tribus hostiles	12
14.13 Lever une unité de combat au lieu du mouvement	12
15. MOUVEMENT NAVAL.....	12
15.1 En général	12
15.2 Procédure	12
15.3 Le Port d'embarquement	12
15.4 Débarquement *	12
16. INTERCEPTION.....	12
16.1 Procédure	13
16.2 Restrictions	13
16.3 Écrasements et interception	13
16.4 Interceptions multiples	13
16.5 Subordonnés et interception	13
16.6 Interception et cités majeures	13
17. ÉVITER LE COMBAT.....	13
17.1 Règle générale	13
17.2 Pénalité	13
17.3 Procédures et restrictions	13
17.4 Poursuite	14
17.5 Tentative d'éviter le combat multiples	14

17.6 Éviter les interceptions	14
18. BATAILLE TERRESTRE	14
18.1 Déterminer la force de bataille.....	14
18.2 Troupes locales	14
18.3 Attaquant et défenseur	14
18.4 Les cités majeures et les sorties	14
18.5 Le tableau de bataille	14
18.6 Capacité de combat.....	15
18.7 Les pertes pour le vainqueur	15
18.8 Les armées vaincues.....	15
18.9 Les unités dispersées.....	15
18.10 Égalités	15
18.11 Perte de général	15
19. ÉLÉPHANTS	15
19.1 Propriétés	15
19.2 Force de combat variable	15
20. LES BOUCLERS D'ARGENT	15
20.1 Propriétés	15
20.2 Apparition et loyauté.....	16
20.3 Usure des Boucliers d'Argent	16
21. FLOTTES ET COMBAT NAVAL.....	16
21.1 But	16
21.2 En général	16
21.3 Quand y a-t-il un combat naval ?.....	16
21.4 Combat naval.....	16
21.5 Les flottes vaincues	16
21.6 Améliorer les flottes *	16
22. CITÉS MAJEURES, CORRUPTION	17
22.1 Sièges des cités majeures.....	17
22.2 Modificateurs des jets de dé de siège	17
22.3 Une sortie surprise *	17
22.4 Entrer et sortir d'une cité assiégée	17
22.5 Asservissement d'espace indépendant	17
22.6 Restrictions des sièges et des asservissements	17
23. ARMÉES INDÉPENDANTES.....	18
23.1 En général	18
23.2 Mouvement	18
23.3 Combat contre des armées indépendantes	18
23.4 Interception et éviter le combat avec des armées indépendantes	18
24. USURE ET RAVITAILLEMENT	18
24.1 Quand l'usure intervient.....	18
24.2 Procédure	18
24.3 Le segment de ravitaillement.....	18
25. LA PHASE D'ISOLEMENT DES GARNISONS....	19
25.1 But	19
25.2 Définition d'isolation.....	19
26. MEMBRES DE LA FAMILLE ROYALE	19
26.1 But et contrôle.....	19
26.2 Royaumes inactifs	19
26.3 Déplacement.....	19
26.4 Capture	19
26.5 Membres de la famille royale non contrôlés et espaces de cités majeures *	19
27. LÉGITIMITÉ	19
27.1 But	19
27.2 Sources.....	19
27.3 Bénéficiaires	20
27.4 Restrictions	20
27.5 Corps d'Alexandre et enterrement.....	20
27.6 Mariage avec Cleopatra ou Thessalonice	20
27.7 Champions et successeurs	20
28. PRESTIGE	20
28.1 But	20

28.2 Les sources.....	20
29. UNITÉS D'ARMÉE ROYALE.....	21
29.1 Situation	21
29.2 Propriétés.....	21
29.3 Dissolution.....	21
30. POINTS DE VICTOIRE	21
30.1 En général.....	21
30.2 Contrôle provincial	21
30.3 Plus grande flotte	21
30.4 Seigneur d'Asie	21
30.5 L'Hellespont	21
31. LA PISTE DE TOURS DE JEU.....	21
31.1 La construction du chariot funéraire	21
31.2 Demetrius.....	21
31.3 Cassander et la mort d'Antipater	22
31.4 Heracles atteint sa majorité	22
31.5 Alexander IV atteint sa majorité.....	22
31.6 Héritiers non contrôlés	22

RÈGLES OPTIONNELLES

32. Batailles non concluantes.....	22
33. Répercussion de la défaite.....	22
34. La flotte d'Asie Mineure.....	23
35. Cilicia	23
36. Tribus hostiles.....	23
37. Armées indépendante.....	23
37.1 Armées indépendantes et cités majeures.....	23
37.2 Capacité de combat	23
37.3 Mouvement supplémentaire.....	23
37.4 Interception et éviter le combat.....	23
38. Mariage.....	23
39. Flottes vaincues	23
40. Phases de stratégies de longueur variable	23
41. Modifications aux cartes Tyche.....	24
42. Ordres de bataille historiques.....	24
43. Marqueurs de garnison.....	24
43.1 Échanger des marqueurs de garnison.....	24
43.2 Retirer des marqueurs de garnison	24
44. La Tombe d'Alexandre	24
45. Alliés	24
45.1 Territoire allié	24
45.2 Coopération entre alliés	25
46. Jeu de vitesse en face à face	25

Jeu à 2, 3 & 5 joueurs

47. JEU À DEUX JOUEURS	25
48. JEU À TROIS JOUEURS	25
49. VARIANTE À CINQ JOUEURS.....	25

Offres pour les factions (Optionnel)..... 25

Clarifications des cartes Tyche

1. INTRODUCTION

Lorsque Alexandre-le-Grand est mort en 323 avant J-C, il n'a laissé aucun héritier pour l'immense empire qu'il avait conquis. C'est peu après sa mort que les généraux macédoniens commencèrent une guerre entre eux pour décider qui serait le régent ou le successeur de l'empire d'Alexandre. SUCCESSIONS est un jeu pour 4 personnes, basé sur ces guerres. Chaque joueur contrôle une faction de deux ou plusieurs généraux macédoniens et tente de gagner le jeu à travers la légitimité ou les conquêtes.

2. COMMENT GAGNER

2.1 En général

Il y a trois manières de gagner le jeu. La première est de devenir le successeur légitime d'Alexandre en accumulant 18 points de Légitimité. Les points de Légitimité viennent des membres de la famille royale, de l'enterrement d'Alexandre le Grand et du contrôle de la Macedoine (discuté en détail au point 27). La seconde manière est de soit accumuler 23 points de victoire (une victoire automatique), soit d'avoir le plus de points de victoire (PVs) à la fin du jeu (règle 2.3). Les PVs viennent du contrôle de provinces et de certains sites économiques clés sur le plateau (règle 30). La troisième manière est d'être déclaré régent au moment où Heracles ou Alexandre IV atteignent l'âge requis (règles 31.5 et 31. 6). Pour être déclaré régent, vous devez contrôler l'héritier quand il atteint l'âge requis et avoir une valeur combinée de légitimité et de points de victoire qui soit plus élevée que tout autre joueur (ces deux valeurs sont uniquement combinées pour déterminer le régent).

2.2 Victoire automatique

Une victoire automatique termine le jeu. Vous pouvez gagner par une victoire automatique à n'importe quel moment à partir du tour 2. Pour obtenir une victoire automatique, vous devez avoir au moins 23 points de victoire (dans le jeu à 4) ou 18 points de légitimité – vous ne pouvez combiner les deux pour une victoire automatique.

** Une fois que vous avez obtenu au moins 23 points de victoire ou 18 points de légitimité, vous devez déclarer votre réussite puis vous y tenir jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu un round (Se rendre, Tyche, Mouvement et segment d'Entretien) pour le contrer, ou jusqu'à la fin du tour (ce qui vient en premier).*

2.3 Victoire de fin de jeu

Si personne n'a gagné à la fin du tour 5, la légitimité n'a plus de valeur, et la victoire est déterminée uniquement par les points de victoire. Chaque joueur compte ses points de victoire, celui qui en a le plus gagne. En cas d'égalité, utilisez les détails suivants (dans l'ordre) pour départager:

* 1. Contrôle de la Macédoine [Macedonia].

* 2. Plus grand nombre d'unités de combat macédoniens (Loyal, Royal et Boucliers d'Argent)

3. PRÉPARER LE JEU

3.1 Mise en place

GÉNÉRAUX: Sortez les 11 pièces rectangulaires qui représentent les généraux et placez les sur les socles correspondants.

MARQUEURS DE GARNISON: Sortez les marqueurs ronds qui représentent les garnisons et donnez à chaque joueur une couleur.

MARQUEURS DE FAMILLE ROYALE: Placez les corps d'Alexandre et Alex IV à Babylone (Babylonia). Placez Heracles à Damascus (Coele Syria), Cleopatra (inactive) à Sardis (Lydia), Olympias à Nicopolis (Epirus), Thessalonice à Pella (Macedonia) et Philip III sur sa case (en annexe) correspondante sur la carte de

jeu. Notez que Cleopatra, Thessalonice et Olympias commencent le jeu inactifs (26.2)

MARQUEURS INDÉPENDANTS: Placez un marqueur indépendant sur chaque espace vert sur la carte. Ces derniers représentent des régions indépendantes de l'empire d'Alexandre.

ARMÉES INDÉPENDANTES: Placez les cinq armées indépendantes sur leur case respective sur la carte de jeu. L'armée grecque et Ariarathes de Cappadocia commencent tous deux activés et sont placés sur leur case de départ, les trois autres restent sur leur case (en annexe) jusqu'à ce qu'ils soient activés par une carte Tyche.

BASTIONS INDÉPENDANTS: Placez les neuf pièces hexagonales qui représentent les bastions indépendants sur la carte (une sur chaque espace hexagonal de la carte).

ESPACES LIBRES: Les espaces libres qui restent représentent des territoires contrôlés par l'armée macédonienne. Ces espaces sont considérés amicaux pour tous les joueurs et sont disponibles pour s'en emparer dans la lutte de pouvoir qui commencera avec le début du jeu.

3.2 Distribution et placement des généraux

Sortez les huit généraux primaires de la pile des Tyche et distribuez-en deux (face visible) à chaque joueur. Les généraux primaires ont une barre horizontale pourpre au sommet de leur carte. Chaque joueur (en commençant avec celui qui a reçu Perdicas puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau de jeu) doit placer ses deux généraux avec leurs troupes de départ et garnisons sur la carte en suivant les instructions écrites sur les cartes. Les joueurs peuvent désigner la position de chaque faction dans l'ordre Nord-Sud-Est-Ouest pour plus de clarté en déterminant l'ordre du tour (8.1). Cela sera très utile, spécialement pour jouer par courrier (électronique).

LES TROIS GÉNÉRAUX RESTANTS: Demetrius est placé sur la colonne Tours de jeu et il rentrera en jeu en tant que renfort (règle 31.2), les deux autres sont mélangés dans la pile de cartes Tyche. Si les joueurs utilisent le marqueur optionnel Cassander proposé dans feu le magazine The General, placez également ce marqueur sur la colonne Tours de jeu comme renforcement (31.3).

3.3 Champions de la dynastie Temenide

Donnez à chaque joueur un marqueur "Champion". Tous les joueurs commencent comme défenseurs de l'empire Macédonien et en tant que champion de l'héritier légitime.

3.4 La pile de cartes Tyche

Mélangez les cartes Tyche et mettez la pile de côté. Vérifiez bien d'avoir mis les deux généraux non primaires restants dans la pile.

3.5 Les marqueurs

Placez le marqueur "Tour de jeu" sur la première case (323 avant J.-C.) de la colonne Tours de jeu. Placez tous les marqueurs (flottes, Philip III, légitimité / prestige, points de victoire) et les trois unités spéciales

de combat (les Boucliers d'Argent, les Helepolis et les corps d'éléphants indiens) sur leur case respectives (en annexe). Chaque joueur place ses marqueurs L et VP sur les colonnes légitimité et points de victoire.

4. LA CARTE

4.1 Provinces

La carte est divisée en provinces. Chaque province porte un nom et ses points de victoire respectifs sont écrits dans une petite case. Le contrôle de provinces permet d'augmenter les points de victoire et de recevoir plus de renforts.

4.2 Espaces

Chaque province est composée d'espaces – soit des cités mineures, soit des cités majeures, soit des bastions indépendants ou soit des points de transit. Les pièces qui sont en jeu se déplacent d'espace en espace et doivent toujours terminer le tour sur un espace (c'est-à-dire qu'ils ne peuvent terminer le tour sur une route).

4.3 Routes

Un mouvement d'un espace à un autre doit passer par une route. Il y a quatre types de routes: plaine, mer, montagne/détroit et trans-méditerranéen.

** SECONDE ÉDITION: Ajoutez un chemin de plaine entre Baeonia et Orestis (toutes deux en Macedonia). C'est important pour donner plus d'options de mouvement à l'armée indépendante "Autariatae".*

4.4 Cases en annexe

Ces cases servent pour les marqueurs et les unités qui peuvent entrer en jeu.

4.5 Colonne légitimité et points de victoire

Cette colonne permet aux joueurs de connaître leur nombre de points de victoire et de légitimité durant le jeu. Les joueurs doivent faire les ajustements nécessaires quand ils arrivent durant le cours du jeu.

4.6 Case des unités dispersées

Cette case est prévue pour y placer les Généraux et les unités de combattants majeurs et Macédoniens qui ont été dispersés par le combat ou été écrasés (règles 14.6). Tout unités de combat restant sans chef ou coincé dans une zone non amie sont placés ici. Durant la phase de renforts suivante, toutes les unités de cette case sont à nouveau disponibles. Vous n'êtes pas obligé de sortir toutes vos unités de la case des unités dispersées durant la phase de renforts; certaines voir toutes peuvent y rester jusqu'à la phase de renforts suivante.

4.7 Asie, Afrique, Europe et les îles

Chaque espace de la carte appartient à une des quatre régions géographiques suivantes: Asie, Afrique, Europe ou les îles.

Les espaces de la Crète, Rhodes et Chypre sont des espaces d'îles. L'Asie est composée de tous les espaces qui ne sont pas des îles et qui sont situés à, l'Est de la province Hellespontine, celle-ci incluse, à l'exception des espaces d'Afrique (l'Afrique est composée de Cyrene, Libya et Egypt). L'Europe est

composée des espaces restants à l'Ouest de l'Hellespontine.

5. UNITÉS DE COMBAT

5.1 Types

Il y a 3 types d'unités de combat de base: Macédoniens, mercenaires et éléphants. Les unités Macédoniennes existent en deux sortes: royale (indiqué par une ligne pourpre) et loyale (toutes les autres). Les unités royales sont dévouées à l'héritier légitime d'Alexandre et ne combattront pas un général ayant plus de légitimité que leur commandant. Les unités Macédonienne loyales vont combattre pour tout général. Chaque unité a la même capacité de mouvement, mais la force de combat varie (voir 18.1).

5.2 Unité de base

Les unités de combat (du même type) de valeur 1 peuvent être utilisées pour faire des "changements" sur les unités de combat de valeur 2, 3 ou 5 (et vice et versa) à n'importe quel moment du jeu.

EXEMPLE: Vous pouvez casser un 4 en quatre 1s. Le nombre d'unités de combat fournies avec ce jeu n'est pas une limite intentionnelle. Si vous remarquez que vous êtes à court d'un type particulier, vous pouvez utiliser un marqueur de substitution.

5.3 Indication d'appartenance

Le jeu représente une guerre civile où chaque unité peut être contrôlée par n'importe quel joueur. C'est la raison pour laquelle toutes les unités de combat ont la même couleur de fond). Pour indiquer l'appartenance des unités à votre faction, utilisez une de ces 3 méthodes:

- Placez l'unité de combat sous un général ou sur sa carte.
- Placez l'unité de combat sur un espace sous un marqueur de garnison alliée.
- Placez un de vos quatre marqueurs de général mineur sur les unités.

CASE DES UNITÉS DISPERSÉES: Indiquez l'appartenance des unités de combat qui se trouvent sur cette case en plaçant un marqueur de garnison alliée dessus.

LES UNITÉS DE COMBAT DÉPOURVUES D'INDICATEUR D'APPARTENANCE: Si, à tout moment, un joueur ne peut indiquer qu'une unité lui appartient par une des trois méthodes décrites ci-dessus, il doit immédiatement retirer cette unité de combat et la placer sur la case des "Unités dispersées".

5.4 Échelle

Les armées de cette époque varient fortement en force tout comme en composition. En plus, les sources antiques souvent n'indiquent pas des ordres de batailles importants. Lorsque ces informations sont disponibles, elles varient de source en source et la taille des armées a souvent été exagérée pour des motifs politiques. De même, la formulation d'ordres de batailles corrects est au mieux difficile. Cependant, les joueurs peuvent utiliser l'échelle grossière suivante pour déterminer la force des unités de combat dans SUCCESSORS:

1 unité Macédonienne = 2'000 - 3'000 macédoniens
1 unité Mercenaire = 4'000 - 6'000 mercenaires
1 unité d'Éléphants = 50 éléphants

6. MARQUEURS DE CONTRÔLE

6.1 Déterminer le contrôle

Les marqueurs garnisons sont utilisés pour déterminer le contrôle des espaces et provinces. Un joueur contrôle un espace s'il a un marqueur de garnison dessus. Un joueur contrôle une province s'il contrôle la majorité des espaces non-transit de cette dernière, l'un d'entre eux devant être la cité principale de la province (si elle en a une).

EXEMPLE 1: Un joueur contrôle Media s'il a au moins cinq marqueurs de garnison dans cette province, dont l'un sur Ecbatana.

6.2 Marqueurs de garnison ennemis

Un espace contenant un marqueur de garnison d'un autre joueur est appelé espace contrôlé par l'ennemi. Un espace contenant un marqueur de garnison reste sous le contrôle du joueur le possédant même si des unités de combat ennemies sont présentes.

6.3 Marqueurs de contrôle indépendants

Le terme "Marqueur de contrôle indépendant" s'applique à la fois aux marqueurs normaux ronds et aux marqueurs hexagonaux verts (bastions indépendants). Ils servent à indiquer quels espaces sont à un moment donné indépendants de tout contrôle macédonien (notez que l'espace vide est considéré comme étant territoire macédonien mais sans être sous le contrôle d'un joueur précis). Les marqueurs de contrôle indépendants sont traités comme des marqueurs de garnison ennemie, sauf qu'ils sont plus difficiles à retirer (voir 11.1)

6.4 Bastions indépendants

Les neufs espaces en forme d'hexagone sur la carte sont des Bastions indépendants. Celles qui sont indiquées avec une police en italique contiennent des tribus hostiles qui attaquent tout armé qui les traversent (règle 14.12). Les bastions indépendants représentent des zones qui seraient difficiles à conquérir pour les Macédoniens, et qui doivent donc être asservies (règle 22.5) avant d'être contrôlées. Une fois ces espaces conquis, ils sont traités comme des espaces de cités mineurs. Si l'espace regagne son indépendance (à cause d'une carte Tyche Troubles) il devient à nouveau un bastion indépendant.

6.5 Caractéristiques

- Les marqueurs garnisons et de contrôle indépendant ne ralentissent pas le mouvement des autres unités.
- Vous ne pouvez pas intercepter (règle 16) ou d'éviter le combat (règle 17) dans des espaces contenant une garnison ennemie ou un marqueur de contrôle indépendant à moins d'avoir une unité de combat ou plus dans cet espace.
- Une armée sur un marqueur de garnison amie reçoit un bonus de troupes locales en combat (18.2).

7. GÉNÉRAUX ET ARMÉES

7.1 Utilité

Les généraux sont importants pour déplacer les unités et réclamer la légitimité. Un général sur une pile d'unités de combat forme une armée (7.4). Il y a deux types de généraux – Majeurs et Mineurs. Les deux types peuvent déplacer des unités de combats amies et transporter des membres de la famille royale.

7.2 Généraux majeurs

Les 11 généraux (12 si vous utilisez le marqueur Cassander proposé comme encart dans feu le magazine The General) placés sur des socles sont appelés généraux Majeurs. Un général Majeur peut avoir des récompenses en légitimité et peut se voir infliger des pénalités (règle 27). Un général Majeur peut mourir dans un combat à cause d'une vérification de perte de général (règle 18.11). Un joueur n'est jamais hors du jeu à cause de la perte de tous ses généraux Majeurs; il peut continuer à jouer avec seulement ses généraux mineurs.

7.3 Généraux mineurs

Les généraux mineurs sont utilisés pour déplacer ou commander des unités de combat qui ne se trouvent pas en pile avec un général majeur. C'est fait en plaçant un de vos généraux Mineurs sur la pile. Si vos quatre généraux Mineurs sont déjà tous sur la carte, vous pouvez en prendre un pour le placer sur l'unité de combats désirée.

Les généraux Mineurs sont aussi utilisés lorsque vous placez des unités de combat sur un espace non allié pour indiquer à qui appartiennent ces unités de combat (5.3). Les généraux mineurs peuvent être placés ou repositionnés n'importe quand durant votre tour (durant le segment Tyche ou mouvement, avant ou après avoir lancé pour le mouvement, après un combat dans laquelle votre général Majeur est mort, etc.); les généraux Mineurs ne peuvent être placés durant le tour de votre adversaire que si l'un de vos généraux Majeurs meurt au combat et qu'il n'y a pas de général Majeur subordonné pour reprendre le commandement (18.11).

PROPRIÉTÉS: Les généraux Mineurs ne peuvent pas être éliminés dans un combat et ignorent les vérification de perte de général. Ils ne peuvent pas recevoir des points de légitimité ou des pénalités, mais ils peuvent toutefois bénéficier des points de légitimité de leurs factions. Les généraux Mineurs n'ayant pas d'unités de combat ou se trouvant sur le même espace qu'un général Majeur doivent être retirés de la carte. Tous les généraux Mineurs ont une capacité d'initiative de 4 et une capacité d'attaque de 2.

LIMITE DE QUATRE: Chaque joueur a quatre marqueurs de général Mineur. Un joueur ne peut pas créer plus de généraux Mineurs; quatre est la limite absolue.

7.4 Armées

Une armée est définie en tant que nombre d'unités de combat empilées avec un général. Les unités de combat sans général ne sont pas une armée, et ne peuvent pas se déplacer, intercepter (règle 16), éviter le

combat (règle 17), et, si attaqué, ne reçoivent pas de bénéfice de capacité de combat (18.6).

8. SÉQUENCE DE JEU

Successors est joué en tours, chacun devant être fait selon l'ordre suivant:

8.1 Ordre de jeu du tour

Le joueur qui a le moins de points de victoire (résolvez les égalités avec un jet de dé) décide quel autre joueur devra commencer le tour, puis le jeu va dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table. Cet ordre de jeu reste en vigueur durant tout le tour et est appelé ordre de jeu.

8.2 Désigner l'usurpateur

Le joueur qui a le plus de points de victoire est désigné comme usurpateur (règle 9). Ce joueur reste l'usurpateur durant tout le tour, sans tenir compte des changements dans le compte des points de victoire.

8.3 Phase des renforts

(ne jouez pas cette phase au tour 1)

Chaque joueur reçoit ses renforts (règle 10), et les place sur le plan de jeu selon l'ordre de tour de jeu.

8.4 Mélangez et distribuez les cartes Tyche

Chaque joueur reçoit 5 cartes Tyche. La pile de cartes Tyche est mélangée à chaque tour. Les cartes qui sont jouées et sur lesquelles est indiqué "Retirez du jeu" [Remove from play] ne sont pas replacées dans la pile de cartes.

8.5 La phase stratégie

La phase de stratégie est divisée en rounds. Chaque round consiste en les actions suivantes faites par chaque joueur (dans l'ordre du tour):

SÉQUENCE D'UN ROUND

1. SEGMENT DE REDDITION: Le joueur 1 effectue son segment de reddition (règle 11).

2. SEGMENT TYCHE: Le joueur 1 joue une carte Tyche non-surprise (règle 12).

3. SEGMENT DÉPLACEMENT: Le joueur 1 peut soit déplacer ses généraux et unités de combat, ou lever une unité mercenaire – il ne peut pas faire les deux. S'il choisit de se déplacer, alors tous ses généraux (Majeurs et Mineurs), ainsi que les unités de combat qu'ils commandent, peuvent se déplacer (règle 14). S'il choisit de ne pas se déplacer, il reçoit une unité de combat mercenaire comme renfort (14.13) et son segment déplacement est terminé.

4. SEGMENT RAVITAILLEMENT: Le joueur 1 vérifie l'empilement de chacune de ses armées, et retire une unité de combat de chaque pile qui excède la limite de ravitaillement de l'espace où elle se trouve (règle 24.3).

Le joueur 2 répète les étapes 1 à 4, suivi par les joueurs restants dans l'ordre de jeu du tour. Après que le dernier joueur ait terminé, un nouveau round commence. Lorsque toutes les cartes Tyche ont été jouées, la phase de stratégie est terminée

8.6 Élimination des garnisons isolées

Tous les joueurs (dans l'ordre du tour) enlèvent leurs marqueurs des garnisons qui sont isolées (règle 25).

8.7 Fin du 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, avancez le marqueur de tour d'une case vers la droite et commencer un nouveau tour.

9. PHASE DE DÉSIGNATION DE L'USURPATEUR

Si un des généraux d'Alexandre commençait à devenir trop puissant, il était vu comme une menace par les autres et déclaré usurpateur.

9.1 Procédure

Le joueur qui a le plus de points de victoire lors de la phase Désigner l'usurpateur est nommé Usurpateur (si deux ou plusieurs joueurs ont tous le même plus haut nombre de points, ils sont tous nommés usurpateurs). Ce joueur reste Usurpateur pendant tout le tour, même s'il perd la tête du classement en points de victoire. L'usurpateur indique son statut en plaçant un de ses marqueurs de garnisons sur la colonne des points de victoire au lieu de son marqueur de points de victoire.

9.2 But

Être l'Usurpateur est négatif. Les autres joueurs peuvent librement attaquer tout général, armée, unité de combat ou cité majeure appartenant à un Usurpateur sans perdre leur statut de champion (27.7).

9.3 Usurpateur et légitimité

Être étiqueté Usurpateur n'a pas d'effet sur votre légitimité (règle 27). Noté qu'il est possible, et même fort probable, qu'un Usurpateur soit également Champion (27.8). Un Usurpateur qui est un Champion perdrait son statut de Champion au moment où il attaquerait un autre joueur (à moins qu'il s'agisse d'un autre Usurpateur).

10. LA PHASE DE RENFORTS

10.1 En général

N'effectuez pas cette phase au tour 1. Durant cette phase pour les tours 2 à 5, chaque joueur reçoit ses renforts et les unités qui se trouvaient dans la case des unités dispersées (s'il y en a), et les place sur le plan de jeu. Les joueurs placent leurs unités dans l'ordre de jeu du tour.

10.2 Niveau de renforts et bonus

Chaque joueur reçoit deux unités de combat mercenaires à chaque phase de renfort. En plus, un joueur peut recevoir des renforts bonus dans ces cas:

- 1 unité de combat macédonienne pour le joueur contrôlant la Macédoine.
- 1 unité de combat macédonienne pour la faction avec le plus de points de légitimité (ignorez les points de prestige). En cas d'égalité, personne ne reçoit ce bonus.
- 2 unités de combat mercenaires pour la faction avec le plus de points de victoire.

* En cas d'égalité, tous les joueurs concernés par celle-ci reçoivent une unité de combat mercenaire.

10.3. Placement des renforts

Les renforts et les unités revenant de la case des unités dispersées (4.6) sont placés dans un espace contrôlé par un allié; ou sur un espace contenant un général Majeur ou Mineur.

RESTRICTIONS:

- Pas plus de deux unités de combat ne peuvent être placées dans n'importe quelle province à moins qu'elles soient sur une cité majeure allié et non assiégée. Il n'y a pas de limite au nombre de renforts et d'unités de combat en retour qui peuvent être placés sur une telle cité majeure.
- Les renforts ne peuvent pas être placés dans une cité majeure si un autre joueur a des unités de combat juste en dehors de la cité majeure. Ils peuvent être placés avec un général (Majeur ou Mineur) conduisant un siège.
- Si un joueur ne peut amener tous ses renforts, à cause d'un manque de possibilités de placement, * ces renforts *restants* peuvent être placés dans des espaces non contrôlés ou indépendants de toute province qui n'est pas contrôlée par un autre joueur; jusqu'à deux par province. Un général mineur peut être placé avec ces renforts si nécessaire.

11. LE SEGMENT REDDITION

Note du créateur du jeu: Les joueurs pourraient être surpris par la facilité avec laquelle certaines zones se rendent. La guerre entre les généraux d'Alexandre était une guerre personnelle entre ces hommes, et était alimentée par l'immense fortune qu'Alexandre avait capturée pendant la conquête de la Perse. Les peuples nouvellement conquis ne se préoccupaient pas de savoir quel général macédonien commandait, et même les soldats macédoniens typiques changeaient plus volontiers de côté qu'ils ne combattaient. D'un autre côté, les peuples indépendants le long de la frontière de l'empire (les espaces verts) savaient que la conquête par les Macédoniens pouvait signifier la fin de leur mode de vie, et donc ne se rendaient pas facilement.

11.1 Espaces des cités mineures

Durant ce segment, toutes ou partie des espaces des cités mineures (exceptés ceux contenant des marqueurs de contrôle indépendant) où vous avez une ou plusieurs unités de combat vont automatiquement se rendre à vous. Sur chaque espace qui se rend, vous pouvez placer un marqueur de garnison allié. Si l'espace contenait une garnison ennemie, retirez-la, et remplacez-la par l'une des vôtres. Les joueurs n'ont pas l'obligation d'accepter la reddition, ils peuvent laisser la garnison ennemie en place ou simplement retirer le marqueur ennemi et laisser l'espace non contrôlé.

11.2 Sièges gratuits et tentatives de corruption

Les cités majeures occupées et les espaces contenant des marqueurs de contrôle indépendants ne font jamais de reddition. Cependant, durant ce segment, vous pouvez *gratuitement* faire un siège (22.1) ou une tentative de corruption (22.5) sur chacun de ces

espaces où vous avez une armée de trois unités de combats ou plus. Cela ne coûte pas de points de mouvement à l'armée. Si le siège ou la tentative de corruption réussit, vous pouvez retirer le marqueur et le remplacer par un de vos propres marqueurs de garnison.

12. LE SEGMENT TYCHE

Tyche (prononcez Taïki) était la déesse grecque de la fortune et de la chance.

12.1 Cartes Tyche en général

À chaque tour, la pile de cartes Tyche est mélangée, et chaque joueur reçoit cinq cartes. Il y a quatre types de cartes – événement, bonus, général et surprise. La plupart des cartes Tyche ont un nombre entre 1 et 4 dans le coin supérieur gauche appelé points d'opérations. Utiliser les points d'opérations vous permet de faire une des choses suivantes:

- * *Déplacer un général* (12.7)
- Placer un marqueur de garnison (12.8)
- * *Entraîner des troupes* (12.9)

12.2 Cartes événement

La plupart des cartes sont des événements. L'événement n'est valable que si les points d'opérations n'est pas utilisé (exception: cartes bonus). Certaines cartes d'événement indiquent "DOIT ÊTRE JOUÉ". Ces événements doivent avoir lieu. Cependant, vous n'avez pas à jouer la carte immédiatement; vous pouvez attendre jusqu'au dernier round, si vous voulez.

12.3 Cartes bonus

Si vous jouez une carte bonus, vous pouvez utiliser les points d'opérations et l'événement. Le bonus intervient toujours après que les points d'opérations ait été utilisé. Vous avez le droit de ne pas utiliser le bonus, si vous le voulez (exception: les Cartes bonus Troubles [12.4] doivent être jouées).

12.4 Cartes Troubles

Il y a trois cartes Troubles dans la pile et ces événements bonus doivent être joués. Pour déterminer où les troubles apparaissent, il faut lancer deux dés et utiliser la table des Troubles. Si la Table des Troubles indique deux provinces (résultats 10 ou 11), le joueur qui a joué la carte peut choisir quelle province est visée.

* Si tous les espaces de la province indiquée contiennent des marqueurs indépendants et / ou des unités de combat, alors les Troubles se déroulent dans une province adjacente choisie par le joueur actif (cela représente les Troubles qui s'étendent).

12.5 Cartes surprise

Durant chaque segment Tyche vous devez jouer (ou défausser) une carte Tyche non surprise. Jouer ou défausser une carte Surprise durant votre tour ne compte pas pour ce jeu obligatoire. Les cartes Surprise peuvent être jouée à n'importe quel moment durant la phase stratégie – même durant le tour d'un adversaire. Une fois qu'un joueur a joué une carte surprise, il doit immédiatement tirer une autre carte de la pile Tyche pour la remplacer. Les cartes Surprise ne sont pas jouées dans un ordre spécifique, mais sont jouées sur une base "premier venu premier servi". Un joueur ne

peut pas jouer une carte surprise lors du tour d'un adversaire si cette carte n'est pas applicable à l'action de ce dernier.

12.6 Cartes Généraux

Lorsqu'une carte général est jouée, ce général peut soit être placé sur le plan de jeu comme renfort (10.4) ou sur n'importe quel espace de départ optionnel du général (indiqué sur la carte) qui ne contient pas d'unité de combat ennemie ou d'armée indépendante. L'espace peut contenir un marqueur de garnison ennemi.

12.7 Activer un Général *

** Une carte Tyche peut être utilisée pour activer une armée que vous contrôlez. La capacité de mouvement de cette armée est égale aux points d'opérations de la carte Tyche. Tout type de mouvement ou activité autorisée durant le segment de mouvement (mouvement naval, tentative de siège, récupérer et placer des unités de combat et des généraux, etc.) est autorisé dans ce segment pour l'armée activée.*

EXEMPLE: Vous avez deux armées sur le plan de jeu. Jouer une carte avec 3 CO vous permet d'activer une de ces armées et de la déplacer de 3 pts de mouvement. L'armée activée peut contenir n'importe quelle quantité d'unités de combats et généraux.

Note du créateur: Cette option ainsi que celle de l'entraînement des troupes ci-dessous sont ce qui m'a poussé à faire cette seconde édition. Il a été estimé que sans ces règles d'usage additionnelles, les cartes Tyche devenaient sans grande valeur une fois que les espaces libres du plan de jeu avaient été remplis. Cette option de mouvement fut modifiée de nombreuses fois, mais au final, la solution la plus simple fut choisie. D'autres versions qui utilisaient le CO en combinaison avec l'initiative d'un général était trop efficace contre des joueurs qui n'avaient que des généraux avec 4 d'initiative et augmentait énormément le mouvement de généraux avec 2 d'initiative.

12.8 Placer des marqueurs de garnison avec les cartes Tyche

Une carte Tyche peut être utilisée pour placer sur le plan de jeu une quantité de marqueurs de garnison égale aux points d'opérations. Par exemple, jouer une carte Tyche "3" vous permet de placer trois marqueurs de garnison.

RESTRICTIONS:

Les garnisons ne peuvent jamais être placées sur des espaces de transit.

Les garnisons placées grâce à des cartes Tyche doivent être placées dans des espaces dépourvus d'unités de combat, garnisons ou marqueurs indépendants ennemis.

Les garnisons placées grâce à des cartes Tyche ne doivent être placées à deux points de déplacement d'une unité de combat ou garnison alliée qui existait avant le segment Tyche actuel.

12.9 Entraîner des troupes *

** Il y a deux options, vous pouvez entraîner des Phalanges ou des Auxiliaires. Les Phalanges (ou Pantodapoi) sont des piquiers entraînés et équipés dans le style Macédonien, utilisant des Sarissa de 12 à 15 pieds. Les auxiliaires sont des*

piquiers réguliers, cavalerie légère, frondeurs ou archers. Utilisez les unités de combat macédoniennes comme Phalanges et les mercenaires comme Auxiliaires.

** OPTION 1, PHALANGES: Ceci requiert sept points d'opération qui doivent être dépensés sur une période d'au moins deux segments Tyche. Gardez la trace du nombre de points d'opération dépensés pour ce but en plaçant un nombre de marqueurs de garnison sur une unité de combat macédonienne égal aux points d'opération dépensés à ce moment pour ce but. Lorsqu'elle est entièrement payée, l'unité de combat loyale macédonienne arrive dans ce segment Tyche et est placée sous les mêmes restrictions que des renforts.*

** OPTION 2, AUXILIAIRES: Ceci requiert trois points d'opération. Vous pouvez soit dépenser une carte Tyche de valeur trois, ou dépenser deux ou trois cartes Tyche sur une période de deux tours ou plus pour obtenir un total de trois points d'opération. Lorsqu'elle est entièrement payée, l'unité de combat mercenaire arrive durant ce segment Tyche et est placée sous la même restriction que des renforts.*

** RESTRICTIONS: Chaque joueur ne peut pas utiliser plus de deux cartes Tyche par tout de jeu pour entraîner des troupes. Aucun joueur ne peut entraîner plus de deux unités de combat à la fois. Les points d'opération d'une seule carte peuvent être divisés entre deux unités.*

** EXEMPLE: Un joueur a dépensé six points d'opération pour créer une unité Phalange, puis joue une carte de valeur 4 en points d'opération pour de l'entraînement. Il compléterait alors l'entraînement de sa première unité, et aurait trois points d'opération supplémentaires à dépenser sur sa prochaine unité.*

12.10 Défausser

Vous pouvez défausser une carte Tyche plutôt que de la jouer. Les défausses sont jouées face visible pour que vos adversaires puissent les voir. Vous ne pouvez jamais défausser de carte indiquant "doit être jouée".

DÉFAUSSER LES CARTES SURPRISE: Lorsque vous défaussez une carte surprise, vous êtes obligés de piocher un remplacement. Vous pouvez défausser autant de cartes surprise que vous le voulez à votre tour, du moment que vous piochez un remplacement pour chacune.

EXEMPLE: Vous vous défaussez de deux cartes surprises que vous ne voulez pas. Vous devez maintenant piocher deux cartes de la pile de réserve pour les remplacer. Disons que vous récupérez deux nouvelles cartes surprise; si vous le vouliez, vous pourriez immédiatement vous défausser de celles-ci également et piocher deux nouvelles cartes.

12.11 Changements aux cartes Tyche dans la seconde édition *

** CAMPAGNES MAJEURES: Ignorez la description des événements sur ces cartes. Cet événement permet maintenant à deux armées alliées (ou un général lui-même) de se déplacer en utilisant jusqu'à 4 points de mouvement durant le segment Tyche. La première armée doit compléter son mouvement et sont combat avant que la seconde soit activée.*

* **CONDAMNATION:** Au lieu de retourner le marqueur Condamnation sur sa case de stockage (lorsque cet événement est joué une seconde fois), le joueur qui joue cet événement peut placer un général Majeur différent sous condamnation.

* **MERCENAIRES GRECS:** Cet événement peut aussi être joué par un général en Aetolia ou Thessallie.

12.12 Rounds de stratégie supplémentaires

Puisque chaque joueur doit jouer ou défausser une carte non surprise à chaque round, tous les joueurs auront vidé leur main au cinquième round, avec les deux exceptions suivantes: "Pillage de la cité trésor" et "Ahura Mazda". Ces deux événements donnent au joueur des cartes supplémentaires et lui permettent un sixième ou septième segment Tyche après que tous les joueurs aient fini leur cinquième round. Ces segment Tyche supplémentaires ne viennent pas avec un segment de mouvement, mais les cartes Tyche peuvent être utilisées pour activer un général.

13. PILES, SUBORDONNÉS ET RANG

13.1 Empilement

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités de combat et généraux qui peuvent être empilés sur un espace. Toutefois il y a une limite au nombre d'unités de combat qui peuvent être ravitaillées dans chaque espace (24.3) et se trouver dans une cité majeure (13.6)

13.2 Une faction par espace

Deux factions *ne peuvent pas* coexister sur un seul espace. À la fin du tour de chaque joueur, pas plus d'une faction ne peut se trouver dans le même espace qu'une autre à moins qu'une faction ne soit dans une cité Majeure et l'autre à l'extérieur. Si deux ou plusieurs factions occupent le même espace après qu'un joueur se soit déplacé, un combat doit avoir lieu.

13.3 Un chef par armée

Même s'il n'y a pas de limite au nombre de généraux qui peuvent se trouver sur un espace, chaque espace ne peut avoir qu'un général commandant. Si vous terminez le mouvement de l'un de vos généraux sur un espace occupé par un autre de vos généraux, désignez un général comme le commandant et l'autre comme subordonné (voir ci-dessous). Gardez le général qui commande sur le plan de jeu, et placez le subordonné (ou les subordonnés) sur la carte du général.

EXEMPLE: Vous contrôlez à la fois Perdiccas et Craterus. Si vous déplacez Perdiccas avec son armée sur un espace occupé par Craterus, et que vous voulez que ce dernier soit le général qui commande, vous placerez Perdiccas sur la carte de Craterus.

13.4 Subordonnés

Lorsque vous déplacez une armée, les généraux subordonnés peuvent se déplacer avec sans payer de coût de mouvement. Vous pouvez déposer des généraux subordonnés (avec ou sans unité de combat) à n'importe quel moment. Un subordonné n'affectent en rien les capacités du général en chef. Un subordonné peut quitter l'armée du général en chef à tout moment –

placez simplement le marqueur à nouveau sur le plan de jeu et utilisez l'espace actuellement occupée par l'armée comme son espace de départ.

13.5 Rang

Le rang est déterminé par le nombre d'étoiles sur le marqueur du général – plus il y a d'étoiles, plus le rang est élevé. Si vous avez deux généraux ou plus sur le même espace, c'est celui avec le plus haut rang qui doit être général en chef. Si vous avez deux généraux ou plus avec le même rang, vous pouvez alors décider quel général sera le chef et lequel sera le subordonné, et vous êtes libre de changer cela à chaque round. Cependant, changer entre des généraux de rang égal doit se passer durant le tour du possesseur, avant que l'armée ne se déplace.

* **SECONDE ÉDITION:** *Cassandra a un rang d'une étoile*

13.6 Cités majeures et empilement

Les cités Majeures fournissent un peu de sécurité à vos unités de combat et généraux s'ils sont à l'intérieur de la cité (ils ne peuvent pas être attaqués ou écrasés). Jusqu'à deux unités de combat et n'importe quelle quantité de généraux peuvent se trouver dans une ville Majeure. Indiquez si vos unités sont dans une cité Majeure en les plaçant sous votre marqueur de garnison.

14. MOUVEMENT TERRESTRE

14.1 La procédure de mouvement

Les Unités de Combat ne peuvent pas être déplacées sauf si elles sont accompagnées d'un général. Chaque général qui se déplace peut porter avec lui n'importe quelle quantité d'unités de combat et de subordonnés. Chaque général doit terminer son mouvement et combat avant qu'un autre général ne puisse être déplacé. Les unités de combat et subordonnés déplacés par un général ne peuvent pas être déplacés à nouveau par un autre général durant le même segment.

14.2 Capacité de Mouvement

Les généraux reçoivent une capacité de mouvement (CM) qui est le nombre de points de mouvement (PMs) qu'ils peuvent dépenser durant leur mouvement. La CM peut être utilisée soit pour des mouvement, soit pour retirer des garnisons ennemies (14.8), soit pour des tentatives de siège (22.1), soit encore pour des tentatives de corruption (22.5).

SEGMENT DE MOUVEMENT: Durant le segment de mouvement, tous vos généraux peuvent se déplacer, mais leur capacité est déterminée par un jet de dé. Lancez un dé, et utilisez ce résultat pour tous vos généraux. Les généraux dont l'initiative est inférieure au jet de dé reçoivent 4 PMs. Les généraux dont l'initiative est égale au jet de dé reçoivent 3 PMs. Les généraux dont l'initiative est supérieure au jet de dé reçoivent 2 PMs (donc les jets de dés élevés sont mieux).

EXEMPLE: Seleucus est un général rapide, Craterus un général lent. Si vous lancez un 3, Seleucus qui a une initiative de 2 recevrait 4 PMs. Craterus avec une initiative de 4 recevrait 2 PMs.

14.3 Espaces du plan de jeu et routes

Le coût pour entrer dans n'importe quel espace (cité Majeure, cité mineure, point de transit, bastion indépendant) est déterminé par le type de route utilisée (terrestre, maritime, passage trans-méditerranéen, cols de montagne ou détroit). Les routes terrestres et maritimes coûtent 1 PM. Les cols de montagnes, détroits et passages trans-méditerranéen coûtent 2 PMs.

DÉTROITS: Traverser un détroit est considéré comme un mouvement terrestre et ne requiert pas le mouvement naval. Notez que traverser un détroit est plus rapide en utilisant le mouvement naval (règle 15), mais que l'armée encoure le risque d'un combat naval.

14.4 Prendre ou laisser des unités de combat

Lorsque vous déplacez votre général, vous pouvez prendre et laisser des Unités de combat et des généraux sur votre chemin sans pénalité sur votre mouvement. Laisser une unité de combat dans un espace non ami requiert un général (mineur ou majeur) pour indiquer la possession. Laisser une unité de combat dans un espace contrôlé par un allié peut être indiqué en plaçant l'unité de combat sous le marqueur de garnison. Puisque chaque joueur est limité à quatre généraux mineurs, cela limite le nombre d'espace non alliés sur lesquels vous pouvez laisser des unités.

14.5 Entrer dans des espaces occupés par l'ennemi

Si votre armée entre dans un espace occupé par des unités de combat ennemies, elle doit arrêter son mouvement pour le tour et se battre contre le défenseur (règle 18). Exception: si votre armée peut écraser (14.6) le défenseur, ou que le défenseur est dans une cité majeure (14.7), ou qu'un passage amical est accordé (14.11), votre armée n'a pas à s'arrêter.

SÉQUENCE: Suivez cette séquence lorsque votre armée entre dans un espace occupé par des unités de combat ennemie (ceci est une clarification, et non un changement):

1. Si l'espace contient une cité majeure contrôlée par l'ennemi, votre adversaire doit déclarer si ses unités de combat sont dans ou hors de la cité.
2. Si vous entrez dans l'espace d'une tribu hostile (14.12), résolvez l'attaque maintenant.
3. Votre adversaire résout alors toutes ses interceptions (règles 16) et tentative d'éviter les combats (règle 17). Note: Toute interception et tentative d'éviter le combat doit être déclarée (annoncer combien d'unités de combat, quel général, et quelle direction) avant d'être résolue.
4. Si votre armée peut écraser (règle 14.6) le défenseur, ceci est exécuté maintenant.
5. Si un combat est nécessaire, elle est résolue maintenant.

14.6 Écraser

Si votre armée entre dans un espace contenant des unités de combat ennemies et qu'elle a au moins une supériorité de 5 contre 1 en unités de combat (* la force de combat, la légitimité (règle 27) et les points de troupes

locales [18.2] ne comptent pas), les unités de combat ennemies sont traitées comme défaites (éléphants et mercenaires sont éliminés, et les unités de combat macédoniennes souffrent d'usure [voir 18.8]). Votre armée peut continuer son mouvement sans perdre son élan. Seules les armées se déplaçant peuvent écraser, les armées en interception ne le peuvent pas, pas plus que l'attaquant ne peut être écrasé par le défenseur même s'il est en infériorité à 1 contre 5. Il n'y a pas de restriction sur le nombre de fois où une armée peut écraser dans un seul tour. Il n'est pas possible d'écraser des unités de combat dans une cité majeure.

INTERCEPTION & ÉVITER LES COMBATS: Une armée ou unité qui va se faire écraser peut être renforcée par une interception réussie (règle 16) ou tenter d'éviter le combat (règle 17).

14.7 Cités majeures et mouvement

Les unités de combat qui restent hors d'une cité majeure arrêtent le mouvement des unités ennemies (sauf si elles sont écrasées); les unités de combat dans une cité majeure ne le font pas. Vous pouvez déplacer vos unités de combat de l'intérieur à l'extérieur d'une cité majeure (et vice versa) dans les situations suivantes:

- Pendant le mouvement normal durant votre tour de jeu (pas de coût en points de mouvement).
- Si un ennemi entre dans l'espace d'une de vos cités majeures non-assiégée et que vous y avez des unités de combat, vous pouvez déclarer vos unités de combat dans ou hors de la cité. Votre décision peut changer à chaque fois qu'une armée ennemie entre dans l'espace.

14.8 Retirer des garnisons ennemies et des marqueurs de contrôle indépendant durant le mouvement

Durant le segment de mouvement ou Tyche, une armée composée d'au moins 3 unités de combat peut dépenser 2 PMs pour faire un des choix suivants:

- Éliminer une garnison ennemie de l'espace d'une cité mineure
- Faire une tentative de siège ou de corruption (22.1 et 22.5) contre une cité majeure ennemie ou contre un marqueur de contrôle indépendant.

L'armée doit se trouver sur l'hexagone en question. Contrairement au segment de reddition, les garnisons ennemies et les marqueurs de contrôle indépendant éliminés durant le mouvement ne sont PAS remplacés par vos propres marqueurs de garnison. Le placement des marqueurs de garnison doit attendre jusqu'à votre segment de reddition.

EXEMPLE: Un général avec une capacité de mouvements de 3 pourrait se déplacer d'un espace puis dépenser ses deux derniers PMs pour retirer un marqueur de garnison ennemie.

14.9 Généraux sans unités de combat

Un général se déplaçant sans unité de combat ne peut pas se rendre dans un espace contenant des unités de combat ennemies ou s'arrêter dans un espace contenant un général ennemi majeur. Cependant, vous pouvez déplacer un général à travers un espace

contenant un général ennemi majeur mais aucune unité de combat. Si une armée ennemie entre dans un espace (que ce soit par le mouvement ou en interception) occupé par un général Majeur qui n'est pas accompagné par des unités de combat alliées et n'est pas dans une cité majeure contrôlée, le joueur contrôlant doit faire un test de perte de général. Un jet de 5 ou 6 résulte en la mort du général et son retrait du jeu. Un jet de 1-4 résulte en le placement du général dans la case des unités dispersées (4.8).

14.10 Changer de général durant le mouvement

Si vous déplacez un général dans un espace contenant un général allié de plus haut rang et désirez prendre ce général, alors le général avec le plus haut rang prend immédiatement le commandement pour le reste du mouvement du premier général. Si votre armée récupère un général allié de même rang que celui qui commande, vous êtes libres de choisir quel sera le général en chef.

** COEFFICIENT D'INITIATIVE: Si vous changez de général en chef pendant votre tour de mouvement, vous serez obligé d'utiliser la capacité d'initiative du nouveau général. Si votre armée s'est déplacée d'un nombre d'espace équivalant à ce montant, elle ne pourra plus bouger.*

EXEMPLE: Un joueur contrôle à la fois Seleucus et Craterus qui sont situés dans des espaces adjacents. Le jet de dé de mouvement est de 3, ce qui permet à Seleucus de se déplacer de 4 espaces, mais ne permet à Craterus que de se déplacer de 2 espaces. Le joueur déplace Seleucus d'un espace et récupère Craterus (qui a un rang plus haut et prend le commandement de l'armée). Puisque Craterus ne peut se déplacer que de deux espaces, l'armée doit s'arrêter après s'être déplacée d'un espace de plus.

14.11 Passage amical

Vous pouvez entrer et passer à travers un espace contenant des unités d'un autre joueur sans commencer de combat si ce joueur vous accorde le "passage amical" et l'honneur lorsque vous traversez son espace. Le passage amical peut être demandé et autorisé à tout moment – avant le mouvement ou à l'instant où vous entrez l'espace de l'autre joueur. Si le joueur vous accorde le passage amical, il n'est sous aucune obligation de l'honorer. Lorsque vos forces entrent dans l'espace, vous devez demander au joueur si le passage amical est honoré. S'il l'est, vous pouvez continuer votre mouvement. Sinon, vous devez vous arrêter et combattre (ou écraser, si possible) ses forces.

14.12 Tribus hostiles

Toutes les bastions indépendants (marqueurs de contrôle indépendant) mis à part Sparta et Aetolia sont considérés comme des espaces de tribus hostiles. Toute armée qui entre dans un de ses espaces souffre d'usure d'après la colonne "2" de la Table d'Usure au moment où il entre dans l'espace. Toute armée qui reste dans un espace de tribu hostile n'est pas sujet à une usure supplémentaire. Voir 37.5 pour une option de cette règle.

14.13 Lever une unité de combat au lieu du mouvement

Durant le segment de mouvement, un joueur peut renoncer à son jet de mouvement (et donc à tout son mouvement et activité pour ce segment), et au lieu de cela placer une unité de combat mercenaire sur le plateau de jeu. L'unité de combat est placée sous les mêmes restrictions que les renforts (10.3).

15. MOUVEMENT NAVAL

15.1 En général

Vous pouvez déplacer vos armées et généraux d'un espace à un autre le long des lignes pointillées (appelées routes maritimes), ce type de mouvement est appelé mouvement naval. Un mouvement naval entraîne le risque d'être intercepté par la flotte ennemie (règle 21) ou de souffrir d'une tempête en mer (carte Tyche # 50).

15.2 Procédure

Chaque joueur (même ceux qui n'ont pas de flotte) est autorisé à un mouvement naval à chaque segment de mouvement et Tyche. Ce mouvement naval peut contenir jusqu'à 8 unités de combat. Seul les généraux et les armées (même celles avec des éléphants) peuvent utiliser le mouvement Naval. Se déplacer par la mer est effectué comme se déplacer sur terre – chaque espace coûte un point de mouvement de l'unité (exception: les routes trans-méditerranéen qui coûtent 2).

* Une armée utilisant le mouvement naval n'a pas à s'arrêter dans un espace contenant des unités de combat ennemies.

Une armée ou général utilisant le mouvement naval peut se déplacer sur terre dans le même round où elle s'est déplacée par mer, soit avant soit après – mais pas les deux. En d'autres mots, une armée ne peut pas utiliser le mouvement terrestre avant et après avoir utilisé le mouvement naval.

15.3 Le Port d'embarquement

L'espace depuis lequel votre force commence un mouvement naval est appelé le port d'embarquement. Ceci est important si le combat Naval requière votre retour à ce port.

15.4 Débarquement *

* Le dernier espace où votre armée ou général termine son mouvement Naval est appelé port de débarquement. C'est le seul espace où une interception terrestre (règle 16) peut avoir lieu. Durant un mouvement naval, un général ou armée peuvent récupérer des membres de la famille royale, des unités de combat ou des généraux dans un espace portuaire sans débarquer. Vous ne pouvez pas rester en mer à la fin de votre mouvement Naval, vous devez débarquer dans le dernier espace où vous êtes entré.

16. INTERCEPTION

L'interception est un type de mouvement spécial qui permet à une armée d'interrompre le mouvement d'une armée ennemie.

16.1 Procédure

Seules les armées peuvent intercepter. Vous pouvez tenter d'intercepter une armée ennemie (ou un général) si elle se déplace dans un espace qui est adjacent à l'une de vos armées. Pour intercepter, lancez un dé. Si le jet de dé est supérieur au coefficient d'initiative de votre général en chef, la tentative d'interception est réussie. Une interception réussie requiert de déplacer votre général et son armée sur l'espace visé.

EXEMPLE: Pour intercepter avec une armée commandée par Perdiccas (capacité d'initiative 3), vous devez lancer un 4-6.

** DEUXIÈME ÉDITION: OPTIONS D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE:*

** Un joueur qui intercepte avec succès a deux options:*

** A) Il peut immédiatement attaquer, auquel cas le joueur se déplaçant peut soit accepter le combat ou tenter d'éviter l'interception (voir 17.6);*

** B) Il peut défendre, auquel cas le joueur se déplaçant peut soit attaquer ou reculer son armée d'un espace dans la direction dont il venait et terminer son mouvement (reculer d'un espace ne requiert pas un jet de dé et n'est pas sujet aux restrictions de 17.3.*

PLUS D'UNE TENTATIVE AUTORISÉE: Si une armée ennemie ou un général se déplace autour de votre armée, vous pouvez tenter une interception dans chaque espace adjacent dans lequel elle se déplace.

16.2 Restrictions

Une Interception ne peut avoir lieu que contre un mouvement. Vous ne pouvez pas intercepter une interception, un évitement de combat (17.1), ou une armée forcée de retourner à son port de débarquement (15.3). Les armées dans une cité majeure avec des unités ennemies au sommet ne peuvent pas intercepter. Spécifiquement, vous ne pouvez intercepter que dans les espaces suivants:

- Espaces de transit
- Tout espace contenant des unités amies non assiégées, en quel cas vous les renforcerez avant que le combat ne commence.
- Si l'espace visé ne contient pas d'unités amies, vous ne pouvez intercepter dans cet espace que s'il est sous votre contrôle, ou libre de tout marqueur de contrôle (y compris les marqueurs de contrôle indépendant).

VOUS NE POUVEZ PAS INTERCEPTER:

- dans un espace contenant une unité de combat ne se déplaçant pas, et non assiégée. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas intercepter dans un espace où l'ennemi est déjà là.
- sur un col, sur un détroit ou une route navale.

MOUVEMENT NAVAL: Vous ne pouvez intercepter un mouvement Naval que dans l'espace où il débarque (15.4).

16.3 Écrasements et interception

Si vous interceptez une armée d'un de vos adversaires, mais qu'il a une supériorité numérique de 5-1 en unités de combat (force de combat et points de troupes locales

non comptés) alors votre armée est détruite (voir 16.8), et son armée peut continuer à se déplacer.

16.4 Interceptions multiples

Vous pouvez conduire plus d'une tentative d'interception dans le même espace si vous avez plus d'une armée adjacente à l'espace visé. Dans ce cas, vous devez prédésigner toutes les tentatives d'interception avant qu'une ne soit résolue.

INTERCEPTIONS MULTI-FACTIONS: Si deux factions ou plus peuvent intercepter dans le même espace, utilisez l'ordre de jeu du tour pour déterminer quel joueur doit prédésigner ses tentatives d'interceptions en premier. Pas plus d'une faction ne peut intercepter dans un seul espace (bien que deux factions ou plus puissent tenter de le faire – la première à réussir et à se déplacer dans l'espace empêche l'autre d'intercepter).

16.5 Subordonnés et interception

Vous pouvez détacher une portion de votre armée (sous votre général en chef ou un subordonné) pour une interception. Vous devrez prédésigner quel général et combien d'unités de combat font la tentative. Utilisez la capacité d'initiative du subordonné s'il fait la tentative d'interception. Chaque armée ne peut faire qu'une seule tentative d'interception pour chaque espace dans lequel entre une armée ennemie (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas faire deux tentative d'interception ou plus depuis le même espace en espérant qu'au moins un réussisse).

16.6 Interception et cités majeures

L'interception d'une armée entrant dans l'espace d'une cité majeure a lieu hors de la cité. L'armée se déplaçant ne peut pas réclamer la protection de la cité majeure avant la fin du combat. Les armées dans une cité majeure avec des unités de combat au sommet ne peuvent pas intercepter.

17. ÉVITER LE COMBAT

17.1 Règle générale

Si une armée ennemie entre sur un espace contenant une de vos armées ou général, vous pouvez tenter d'éviter le combat. Pour déterminer si cela est possible, lancez un dé. Si le résultat est supérieur à la capacité d'initiative du général en chef, le général ou armée peuvent être déplacés jusqu'à 2 PMs. Si le jet de dé est inférieur ou égal à la capacité d'initiative du général, il ne peut pas éviter le combat.

EXEMPLE: Votre général a une capacité d'initiative de 3. Vous auriez besoin d'un jet de dé de 4-6 pour éviter le combat.

17.2 Pénalité

Une armée qui échoue dans sa tentative d'éviter le combat ne reçoit pas le bénéfice de troupes locales (règle 18.2).

17.3 Procédures et restrictions

Vous ne pouvez éviter le combat que dans un espace neutre ou ami. Spécifiquement, cela inclut: un espace vide, un espace contrôlé par un allié libre de toute unité

de combat ennemie et armée indépendante, ou tout espace (sans tenir compte du contrôle) contenant des unités de combat alliées non assiégées. Une armée ou un général évitant le combat ne peut *pas traverser* un col ou un détroit, utiliser une route navale ou entrer dans l'espace duquel les forces ennemies arrivent. Une armée qui va être écrasée peut tenter d'éviter le combat.

*Une armée qui a réussi à éviter le combat et décide de se déplacer de deux espaces ne peut PAS prendre d'unités de combat et généraux dans le premier espace dans laquelle elle passe.**

Contrairement aux interceptions (16.5), vous ne pouvez pas séparer votre armée pendant que vous évitez le combat (soit laisser des unités de combat en arrière ou éviter le combat en deux espaces ou plus). Les armées qui ont réussi une interception dans l'espace de combat ne peuvent faire demi-tour et éviter le combat en étant hors de l'espace concerné.

17.4 Poursuite

Si votre adversaire vient réussir à éviter un combat, vous pouvez le poursuivre ou vous déplacer dans une autre direction (une réussite pour éviter un combat ne ralenti ni n'arrête votre armée). Si votre armée a déjà utilisé tous ses PMs, alors elle ne peut pas poursuivre et doit s'arrêter dans l'espace où elle se trouve.

17.5 Tentative d'éviter le combat multiples

Si votre armée a poursuivi dans un espace où votre adversaire s'était placé pour éviter le combat, alors votre adversaire peut à nouveau tenter d'éviter le combat, et vous pouvez à nouveau poursuivre. Cela peut continuer jusqu'à ce que votre adversaire ne réussisse pas son jet pour éviter le combat, ou que votre armée se soit déplacée au maximum.

17.6 Éviter les interceptions

Une armée qui est interceptée et attaquée (voir 16.1, option * A) peut tenter d'éviter l'interception. Résolez la tentative comme en 17.1 ci-dessus. Si elle est réussie, l'armée doit reculer d'un espace dans la direction dont elle est venue, et terminer son mouvement. Comme lorsqu'elle évite le combat, une armée ne peut pas éviter une interception si l'espace dans lequel elle doit reculer est de l'autre côté d'un col de montagne, détroit ou route maritime, ou un espace contenant une unité de combat ennemie, une garnison ennemie ou un marqueur de contrôle indépendant. Pour les deux derniers cas, une unité de combat alliée dans l'espace annule la restriction.

18. BATAILLE TERRESTRE

Une bataille terrestre commence lorsque le joueur qui se déplace entre sur un espace contenant des unités de combat ennemies et que ces dernières ne peuvent pas, ne veulent pas ou ne réussissent pas à éviter le combat. Une bataille force l'armée qui se déplace à s'arrêter et termine son déplacement.

18.1 Déterminer la force de bataille

Chaque joueur détermine la force de bataille de son armée. La force de bataille est le total de la force de

combat de ses unités de combat plus les points des troupes locales.

- Chaque unité de combat de "Boucliers d'Argent" a une force de combat de 3.
- Chaque unité macédonienne a une force de combat de 2.[#]
- Chaque unité mercenaire a une force de combat de 1
- Chaque unité d'éléphants a une force de combat variable (19.2).

[#] *les unités royales macédoniennes ne peuvent être utilisées contre un général avec plus de légitimité (voir 27.2).*

18.2 Troupes locales

Les troupes locales représentent les troupes levées dans les alentours de chaque espace. Des troupes locales sont accordées dans les cas suivants:

- Un point de troupe si la bataille a lieu dans un espace sous contrôle ami.
- Deux points de troupe si la bataille a lieu dans une province sous contrôle ami.

NOTE: Ces bonus sont cumulatifs. Si vous contrôlez à la fois la province et l'espace où la bataille a lieu, vous recevez alors trois points de troupes locales.

18.3 Attaquant et défenseur

Si vous avez déplacé votre armée dans un espace contenant des unités de combat ennemies, vous êtes l'attaquant, et l'autre joueur est le défenseur.

** Pour les batailles causées par une interception (règle 16), le joueur qui intercepte décide d'être l'attaquant ou le défenseur (règle 16.1).*

18.4 Les cités majeures et les sorties

Si vous envoyez une armée attaquer une armée ennemie qui assiège une de vos cités majeures, vous pouvez compter vos unités de combat placées dans la cité durant le combat. Ceci est appelé une sortie. Cependant, si vous perdez la bataille, ces unités qui sont sorties souffrent des mêmes pénalités que votre armée vaincue. De même, si vous défendez, et que l'espace de bataille contient une cité majeure alliée avec des unités de combat dedans, vous pouvez déplacer ces unités de combat hors de la cité pour aider à la bataille. Toute unité de combat qui reste dans la cité, ou sont déplacées dedans avant que le combat ne commence, sont à l'abri si la bataille est perdue.

CONSEIL DE JEU: *Je garde toujours au moins une unité de combat dans la cité au cas où je perd la bataille.*

18.5 Le tableau de bataille

Le tableau de bataille est utilisé pour résoudre les batailles. Chaque joueur lance deux dés et utilise l'intersection du tableau correspondant à la force de bataille de son armée et à son jet de dé. Le résultat est son score de bataille. Le joueur avec le plus haut score de bataille gagne la bataille et l'armée de l'autre joueur est vaincue (18.8).

EXEMPLE: L'attaquant a une force de bataille de huit alors que le défenseur a une force de bataille de cinq. L'attaquant lance un 7 sur la colonne "8" résultant en un score de bataille de "4". Le défenseur lance un 12 dans

la colonne "5" résultant en un score de "7". Le défenseur gagne.

ÉGALITÉS: Si les deux joueurs ont le même score de bataille, c'est alors une égalité (18.10).

18.6 Capacité de combat

Chaque général a une capacité de combat. Seule la capacité du général en chef est utilisée lors d'une bataille. La capacité de combat est le jet minimum que le général peut obtenir pour chaque dé. Tout jet de dé inférieur à ce nombre est augmenté jusqu'à ce nombre.

EXEMPLE: Votre général en chef a une capacité de combat de 4. Un jet d'un 1 et d'un 2 serait traités comme deux 4. Un jet d'un 1 et d'un 5 seraient traités comme un jet d'un 4 et d'un 5. Un jet d'un 5 et d'un 6 ne changerait pas.

18.7 Les pertes pour le vainqueur

Le vainqueur perd une unité de combat de son choix. Cependant, si son score de bataille est deux fois supérieur au score du perdant, il ne perd pas d'unité de combat.

EXEMPLE: Si les scores de combat étaient neuf et sept, le vainqueur perdrait une unité de combat. Si les scores étaient neuf et quatre, le vainqueur ne perd aucune unité de combat.

18.8 Les armées vaincues

Une armée vaincue subit les pénalités suivantes:

- Tous les unités de mercenaires et d'éléphants de l'armée sont éliminées.
- Toutes les unités de combat macédoniennes de l'armée souffrent d'usure (les unités royales qui n'ont pas participé à la bataille ne sont pas touchées). NOTE: Les Boucliers d'Argent sont considérés macédoniens pour cette vérification (voir 20.1). Utilisez la table d'usure et trouvez le croisement entre le nombre d'unités de combat macédoniennes dans l'armée et un jet de dé. Le résultat est le nombre d'unités de combat macédoniennes éliminées.
- Tous les généraux dans l'armée, plus les unités de combat macédoniennes qui survivent au jet d'usure sont dispersés (18.9).
- ROYAUX: S'il y a des membres de la famille royale dans l'armée vaincue, ils passent sous le contrôle du vainqueur, et sont placés avec l'armée victorieuse (exception: Cleopatra, Thessalonice et Olympia deviennent inactifs lorsqu'ils sont capturés [26.2]).

18.9 Les unités dispersées

Les généraux et / ou unités de combat dispersés sont placés dans la case des unités dispersées. Ils reviennent en jeu à la prochaine phase de renforts.

18.10 Égalités

Si le combat se termine par une égalité, alors les deux joueurs perdent une unité de combat ayant participé à la bataille, et l'attaquant doit retourner à la case d'où il est venu. Cet espace doit être conforme à la règle d'éviter le combat, sinon l'armée est vaincue et subit les pénalités de 18.8.

18.11 Perte de général

Si vous lancez un "9" sur la table de combat (après les éventuelles modifications pour la capacité de combat du général), vous devez faire un test de perte de général. Ceci est vérifié avant de s'occuper de la dispersion. Lancez un dé, si le résultat est un 5 ou un 6, le général est mort et est retiré du jeu. Tout point de légitimité personnel associé à ce général est retiré.

** SECONDE ÉDITION: Si vous gagnez la bataille, ou que la bataille est une égalité, votre général en chef ne meurt que sur un jet d'un 6. Si vous perdez la bataille, les règles existantes sont toujours effectives.*

NOTE: Vous devez utiliser le bonus de capacité de combat d'un général, vous ne pouvez pas l'ignorer pour éviter une vérification de perte de général.

CHEF DE REMPLACEMENT: Dès qu'un général en chef est tué par un jet de perte de général et qu'aucun général Majeur allié n'est empilé avec l'armée, un général mineur disponible venant de l'extérieur du plateau de jeu peut être instantanément placé pour prendre le commandement de l'armée. Si aucun n'est disponible, alors l'armée devient sans commandement (5.3).

19. ÉLÉPHANTS

19.1 Propriétés

Les éléphants sont traités comme les autres unités de combat, excepté qu'ils ont une valeur de combat variable (19.2). Les éléphants peuvent utiliser le mouvement naval.

** SECONDE ÉDITION: Les éléphants sont maintenant comptés contre les limites de ravitaillement.*

19.2 Force de combat variable

La force de combat de chaque unité d'éléphant est déterminée en lançant un dé et en réduisant la valeur obtenue de 2. Un jet de dé 1 ou de 2 est traité comme un 0. Ceci est répété pour chaque unité.

EXEMPLE: Le joueur a trois unités de combat d'éléphants impliquées dans la bataille. Il lance trois fois, premièrement un 3 (1), puis un 5 (3) et finalement un 1 (0). La force totale de ses éléphants est 4.

20. LES BOUCLERS D'ARGENT

Ces unités de combat représentent la garde d'élite de feu Alexandre. Ils sont les plus fines unités de combattant du monde à cette époque, mais ne sont pas fortement attachés à une faction ou au successeur le plus légitime d'Alexandre le Grand.

20.1 Propriétés

Les Boucliers d'Argent [Silver Shields] sont représentés par un seul marqueur représentant deux unités de combat macédoniennes, chacune avec une force de combat de trois. Les Boucliers d'Argent ne peuvent jamais être séparés, ou recevoir des renforts (remis à pleine force). Si les deux unités de combat sont perdues, l'unité est retirée du jeu.

20.2 Apparition et loyauté

Le joueur qui joue les Boucliers d'Argent pour la première fois reçoit l'unité (à force pleine). Après cela, la carte devient une carte surprise pour voler les Boucliers d'Argent à leur possesseur actuel. Les Boucliers d'Argent ne sont pas affectés par la carte mutinerie (#44).

20.3 Usure des Boucliers d'Argent

Chaque fois que les Boucliers d'Argent changent de côté lors d'une bataille, réduisez leur force d'une unité de combat (faites cela avant de calculer la force de l'armée). À moins que l'unité ne soit réduite d'une autre manière, cela signifie que les Boucliers d'Argent sont retirés du jeu la seconde fois qu'ils changent de côté.

21. FLOTTES ET COMBAT NAVAL

21.1 But

Les flottes aident à protéger vos mouvements navals et empêchent vos adversaires de faire les leurs. Le joueur avec la flotte la plus large reçoit 4 points de victoire (30.3). Les flottes sont utiles dans les sièges contre les cités majeures portuaires (22.2).

21.2 En général

Les flottes ne sont pas des unités de combat, mais de simples marqueurs. Ces marqueurs sont laissés hors du plan de jeu, et servent à indiquer la puissance de la flotte des joueurs. Les flottes possibles (et leur force) sont:

- La flotte d'Athènes (2)
- La flotte phénicienne (1)
- La flotte d'Asie mineure (1)
- La flotte de Macédoine (1)
- La flotte de Chypre (Cyprus) (1)
- La flotte d'Égypte (1)
- Les pirates ciliciens (1) (carte Tyche)
- La flotte de Rhodes (2)

CONTRÔLE D'UNE FLOTTE: La flotte appartient à celui qui contrôle la province appropriée (ou la cité dans le cas d'Athènes). La flotte vous revient dès que vous contrôlez la province (ou la ville dans le cas d'Athènes). Le contrôle d'une flotte a lieu à l'instant où le contrôle de la province ou ville est obtenue.

EXEMPLE: Si vous contrôliez les deux espaces de Chypre, vous recevriez la flotte chypriote.

21.3 Quand y a-t-il un combat naval ?

Un combat naval a lieu lorsqu'un ou plusieurs joueurs utilisent leur flotte pour ralentir le mouvement naval d'un autre joueur.

DÉTERMINER LE CHEMIN: Vous devez annoncer votre intention d'utiliser un mouvement naval aux autres joueurs et indiquer le chemin que vous allez prendre. Les autres joueurs décident alors s'ils vont utiliser leur (ou leurs) flotte(s) pour vous intercepter. Un joueur ne peut vous intercepter que s'il a un marqueur de garnison à deux espaces (par les routes navales) de d'au moins un des espaces dans lequel votre mouvement naval entre.

** Vous ne pouvez pas intercepter dans le port d'embarquement ou à travers une route navale trans-méditerranéenne.*

Le joueur utilisant le mouvement naval peut toujours utiliser sa flotte, qu'il ait ou non un marqueur de garnison 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 qu'un joueur s'oppose à votre mouvement naval, chaque bataille navale est résolue séparément.

TAILLE DE LA FLOTTE: Un joueur n'a pas besoin d'utiliser toute sa flotte pour un combat naval. Le joueur se déplaçant déclare en commençant son mouvement naval quelles flottes l'escortent. Les joueurs interceptant peuvent déclarer leurs interceptions avec n'importe quelle quantité de leurs flottes.

21.4 Combat naval

La table des batailles est utilisée pour résoudre les batailles navales. Chaque joueur lance deux dés et vérifie dans le tableau à l'intersection de la force de sa flotte et du résultat de son jet de dé. Le résultat est son score de la bataille. Le joueur avec le plus haut score de bataille gagne la bataille navale, et la flotte de l'autre joueur est vaincue (21.5). Les généraux et unités de combat avec la flotte n'ont pas d'effet sur les batailles navales.

EXEMPLE: Le joueur A a trois points de flotte, et le joueur B en a deux. Le joueur A lance un 7 pour un score de 1, alors que le joueur B lance un 5 pour un score de 0. Le joueur A gagne la bataille navale.

ÉGALITÉS: Si les deux joueurs ont le même score de bataille, alors on suppose qu'aucune bataille n'a eu lieu, qu'aucune flotte n'a été perdue, et le joueur se déplaçant peut continuer son mouvement.

PAS DE FLOTTES: Un joueur sans aucune flotte a automatiquement un score de zéro dans une bataille navale. Notez que ceci n'est pas aussi grave que cela en a l'air, puisque la plupart des résultats sur la colonne 1 et 2 sont zéro.

21.5 Les flottes vaincues

Les flottes vaincues dans une bataille navale sont placées dans la case des unités dispersées. Si le joueur qui a fait un mouvement naval a perdu le combat naval, alors ses unités de combat souffrent d'usure (règle 24) et les survivants retournent dans le port d'embarquement (15.3) et terminent leur mouvement.

FLOTTES AMÉLIORÉES: les flottes améliorées (voir ci-dessous) sont retournées à leur valeur normale lorsqu'elles sont dispersées.

21.6 Améliorer les flottes *

** Ceci était une règle optionnelle dans la 1ère édition, c'est maintenant une partie du jeu normal.*

Une flotte peut être temporairement améliorée. Pour ce faire, vous devez défausser une carte "campagne majeure" durant votre segment Tyche. Vous pouvez retourner le pion flotte immédiatement sur sa face la plus forte. Le pion est à nouveau retourné sur sa face la plus faible à la prochaine phase de renforts ou si la flotte est vaincue dans une bataille navale.

* **CLARIFICATION:** Les flottes améliorées comptent pour déterminer les points de victoire de la plus grosse flotte (30.3) et sont pris en compte durant 8.1, 8.2 et 8.3. Cependant, à la fin de 8.3, les flottes sont à nouveau retournées sur leur valeur originale.

NOTE DU CRÉATEUR DU JEU: Les flottes anciennes étaient extrêmement chères à maintenir. Les améliorations temporaires représentent un élargissement de la flotte (à travers constructions et acquisitions) qui ne peut pas être maintenu sur une longue période.

22. CITÉS MAJEURES, CORRUPTION

22.1 Sièges des cités majeures

Les cités majeures indépendantes et ennemies contenant des Unités de combat ne peuvent être capturées que par un siège. Les tentatives de siège sont autorisées durant le mouvement (dans les segments de mouvement et Tyche) et le segment reddition (la tentative de siège "gratuite"). Une armée doit avoir au moins trois unités de combat pour conduire une tentative de siège et chaque tentative de siège coûte deux PMs (exception: la tentative de siège gratuite durant le segment de reddition ne coûte pas de PM). Les tentatives de siège sont résolues en lançant un dé et en consultant la table de Siège. Un siège est réussi lorsque vous accumulez trois points de siège contre la cité majeure. Notez les points de siège accumulés avec les marqueurs de siège.

TABLE DE RÉSULTATS DE SIÈGE: Les nombres en gras à gauche de la barre oblique indiquent les points de siège obtenus. Le nombre à la droite de la barre oblique indique les unités de combat perdues par l'assiégeant (son choix).

EXEMPLE: Un résultat de 1/1 indique que l'assiégeant gagne un point de siège, mais doit retirer une unité de combat.

SIÈGE RÉUSSI: Lorsque vous accumulez trois points de siège la garnison ennemie ou le marqueur indépendant sont retirés. S'il y avait des unités de combat, généraux ou membres de la famille royale dans la cité, ils sont traités comme une armée vaincue (18.8) et subissent les pénalités de cette règle. Si le siège réussi a lieu durant le segment de reddition (la tentative de siège gratuite) vous pouvez placer un marqueur de garnison dans l'espace – si la cité majeure tombe durant le segment de mouvement ou Tyche, vous devez attendre jusqu'à votre segment de reddition suivant pour placer le marqueur de garnison.

STATUT D'ASSIÉGÉ: une cité majeure est considérée "assiégée" dès que vous avez déplacé une ou plusieurs de vos unités sur l'espace de la cité (cependant, vous ne pouvez pas utiliser la table de siège avant d'y avoir au moins trois unités).

LEVER LE SIÈGE: Le siège est levé à l'instant où toutes les unités de combat partent ou sont éliminées. Si cela arrive, retirez tout point de siège accumulé.

* **NOTE:** Si une force assiégeant une cité majeure ou un bastion indépendant est vaincue par une armée ennemie d'un autre joueur, les points de siège récoltés ne sont pas récupérés par l'armée victorieuse; la nouvelle armée assiégeante doit tout recommencer au début.

22.2 Modificateurs des jets de dé de siège

Modifiez ainsi votre jet de dé de tentative de siège:

- +?/-? pour le modificateur de siège (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. Un port est tout espace accessible par une ou plusieurs routes navales.
- +1 si vous utilisez la carte Tyche # 29 "L'Helepolis"
- +3 si vous utilisez la carte Tyche # 46 "Traître dans la cité"

22.3 Une sortie surprise *

* **SECONDE ÉDITION:** Vous n'annulez plus les points de siège avec les unités de combat. A la place, un joueur qui a des unités de combat dans une cité majeure assiégée peut faire une sortie surprise. Chaque unité de combat peut faire une sortie surprise séparée. Les sorties surprises doivent avoir lieu durant le segment de mouvement du joueur contrôlant la cité. Il n'est pas nécessaire d'avoir un général dans la cité majeure. Pour conduire une sortie surprise, annoncez simplement votre intention et lancez un dé sur la table de siège. Aucun modificateur de lancé n'est utilisé. Si le résultat implique une perte d'unité de combat, alors la sortie a entraîné de très lourdes pertes, et une unité de combat de l'intérieur de la cité assiégée est retirée. Si le résultat obtenu est un point de siège, alors un point de siège est retiré de la cité. Les points de siège ne peuvent jamais être réduits au dessous de zéro et une sortie surprise ne cause jamais de pertes à l'assiégeant.

22.4 Entrer et sortir d'une cité assiégée

Une armée dans une cité majeure *non portuaire* assiégée ne peut pas partir de cet espace si elle ne peut pas écraser l'assiégeant, cependant, elle peut sortir de la cité et commencer une bataille. Une armée dans une cité majeure *portuaire* assiégée peut commencer une bataille en sortant de la cité, ou peut quitter la cité par un mouvement naval.

22.5 Asservissement d'espace indépendant

Les cités mineures indépendantes et bastions peuvent seulement être capturés par asservissement. Les asservissements utilisent toutes les mêmes règles que les sièges – ils requièrent une armée avec au moins trois unités de combat, et utilisent la table de Siège. Les cités mineures indépendantes requièrent un point de siège pour être capturées, les bastions requièrent trois points de siège pour être capturées.

NOTE: la carte Tyche # 46, "traître dans la cité", peut être utilisée contre une cité mineure indépendante ou un bastion. Par contre, la carte Tyche # 29, "L'Helepolis" ne peut être utilisée que contre les cités majeures.

22.6 Restrictions des sièges et des asservissements

Pas plus d'une tentative de siège ou d'asservissement n'est autorisée contre chaque espace durant le segment reddition. Deux tentatives de sièges ou d'asservissements sont autorisées contre un espace durant le segment de mouvement ou Tyche du moment que la même armée fait les deux – par exemple vous ne pouvez pas passer deux armées ou plus à travers un espace, chacun conduisant un siège.

23. ARMÉES INDÉPENDANTES

23.1 En général

Les armées indépendantes sont hostiles à tous les joueurs, et sont amicales avec les autres armées indépendantes. Si vous entrez sur un espace contenant une armée indépendante, ou si elle entre sur un espace occupé par une de vos armées, vous devez la combattre (23.3). Seules les armées indépendantes activées peuvent se déplacer, et elles peuvent uniquement se déplacer lorsque les cartes Tyche suivantes sont jouées: # 16, # 17 et # 51. L'Armée Grecque et Ariarathes de Cappadocia commencent le jeu activés; les trois autres restants sont activés lorsque la carte Tyche appropriée est utilisée.

23.2 Mouvement

Dans chaque cité mineure où l'armée termine son mouvement, elle retire le marqueur de garnison (s'il y en a un). Si l'armée peut être déplacée, le joueur contrôlant l'armée peut renoncer à son mouvement, et à la place mettre un marqueur de contrôle indépendant là où elle se trouve.

RESTRICTIONS DE MOUVEMENT:

- ne peuvent pas terminer leur mouvement sur un espace de cité majeure.
- ne peuvent pas utiliser les mouvements navals.
- les armées indépendantes sont déplacées séparément mais peuvent être empilées dans le même espace.
- ARMÉE GRECQUE: peut seulement entrer en Grèce, * Aetolia ou Thessaly.
- 23'000 COLONS: chaque fois que cette armée est déplacée (elle peut renoncer à son mouvement pour poser un marqueur indépendant), elle doit terminer son mouvement dans un espace plus à l'ouest que celui dont elle est partie. Une fois qu'elle entre en Grèce, elle est retirée du jeu.
- ARIARATHES: doit rester en Cappadocia.
- SCYTHIANS: Pas de restrictions.
- AUTARIATAE: Pas de restrictions.

23.3 Combat contre des armées indépendantes

Le combat contre des armées indépendantes est résolu exactement comme un combat entre joueurs. Chaque armée indépendante est considérée comme ayant un général avec une capacité de combat de 2. La force de bataille de l'armée est inscrite sur le marqueur. Une armée indépendante peut recevoir jusqu'à trois points de troupes locales: un si la bataille se déroule sur un espace contenant un marqueur de contrôle indépendant, et deux si c'est dans une province ou la majorité des espaces (à l'exception des points de transit) contiennent des marqueurs indépendants.

* Les armées indépendantes empilées ensemble se défendent en bataille comme une force combinée. Cependant, comme elles se déplacent séparément, elles n'attaquent jamais ensemble.

SI VAINCUE: Si l'armée indépendante est vaincue, elle est retournée, et remise au général en chef qui a gagné la bataille (elle vaut 1 point de prestige [règle 28]).

SI GAGNANTE: Si l'armée indépendante gagne la bataille, elle reste en place. Une armée indépendante ne perd jamais de force ou de pertes de bataille.

* SI ÉGALITÉ EN BATAILLE: si la bataille est une égalité, l'armée indépendante est inchangée; elle ne perd pas de force dans une égalité. Si c'était l'attaquant, elle doit reculer jusqu'à l'espace depuis lequel elle est entrée dans la bataille et n'est éliminée que si elle recule à travers un col de montagne ou un détroit.

23.4 Interception et éviter le combat avec des armées indépendantes

Les armées indépendantes ne peuvent pas éviter le combat ou intercepter. Les joueurs peuvent effectuer une interception ou éviter le combat contre une armée indépendante d'après les règles 16 et 17 respectivement.

24. USURE ET RAVITAILLEMENT

24.1 Quand l'usure intervient

- À cause d'une défaite navale (règle 21.5)
- Après une bataille pour l'ennemi vaincu (détermination du nombre d'unités de combat macédoniennes éliminées).
- Pour entrer sur l'espace d'une tribu hostile (règle 14.2). Utilisez la colonne "2".
- Pour les écrasements (unités de combat mercenaires et éléphants sont éliminées, les unités de combat macédonienne souffrent d'usure [14.6]).
- Certaines cartes Tyche (Tempête en mer et Épidémie).

24.2 Procédure

Le joueur concerné fait un jet de dé pour chaque cas applicable et consulte la table d'usure. Le joueur contrôlant l'armée croise la taille de son armée avec le jet de dé pour déterminer le nombre d'unités de combat éliminées.

QUELLES UNITÉS SONT RETIRÉES: Lorsqu'un joueur enlève des unités de combat à cause de l'usure, il peut enlever les unités de combat selon son choix, sauf s'il est obligé d'enlever une unité de combat d'éléphant à cause d'un résultat de "e" sur la table d'usure.

GÉNÉRAUX ET MARQUEURS: les généraux et les membres de la famille royale ne sont jamais affectés par l'usure (même si l'usure détruit la dernière unité de combat accompagnant le général).

24.3 Le segment de ravitaillement

* SECONDE ÉDITION: Les cités majeures ne supportent plus 12 unités de combat comme avant, et les unités d'éléphants comptent maintenant lorsqu'il s'agit de déterminer les limites de ravitaillement. Chaque espace non transit du plateau de jeu supporte jusqu'à 8 unités de combat. Chaque espace de transit peut accueillir jusqu'à 3 unités de combat. Durant le segment de ravitaillement, le joueur dont c'est le tour doit retirer une unité de combat (au choix de celui qui les contrôle) de chaque espace qui dépasse la limite de ravitaillement en situation de siège. Seules vos propres unités de combat comptent durant le segment de ravitaillement.

EXEMPLE: Si durant le segment de ravitaillement, vous aviez neuf unités de combat dans une cité mineure, vous devriez alors retirer une unité de combat.

25. LA PHASE D'ISOLEMENT DES GARNISONS

25.1 But

Durant cette phase, chaque joueur (dans l'ordre de jeu du tour) doit retirer tous ses marqueurs de garnisons qui sont isolés.

25.2 Définition d'isolation

Un marqueur de garnison est isolé si le joueur ne peut pas tracer un chemin d'espaces depuis la garnison jusqu'à soit une unité de combat amie, ou a une cité majeure alliée (assiégée ou non)

LE CHEMIN PEUT passer par des espaces contrôlés par des alliés, par des espaces vides, des points de transit ou des chemins navals. Le chemin peut passer par un espace contenant des unités de combat ennemies, mais seulement si cet espace contient aussi un marqueur de garnison ami.

LE CHEMINE NE PEUT PAS passer par un espace contenant une garnison ennemie ou un marqueur indépendant, à moins qu'une unité de combat amie soit présente sur cet espace.

NOTE DU CRÉATEUR DU JEU: Si vous utilisez les repercussions optionnelles de défaite et de reddition, cette phase n'est pas nécessaire.

26. MEMBRES DE LA FAMILLE ROYALE

26.1 But et contrôle

Les membres de la famille royale sous votre contrôle peuvent fournir des points de légitimité. Vous contrôlez un marqueur de la famille royale s'il est actif, et que vous avez un général, une armée ou une unité de combat empilé avec. Heracles, Philip III et Alexandre IV sont des héritiers, ils sont des pions qui peuvent être capturés et contrôlés sans restrictions. Olympias, Cleopatra et Thessalonice ne peuvent être contrôlés que si vous les activez.

26.2 Royaumes inactifs

Olympias, Cleopatra et Thessalonice commencent le jeu inactifs. Tant qu'ils sont inactifs, ils ne peuvent pas être déplacés (sauf avec la carte Tyche # 36, Plans personnels) et ne donnent pas de points de légitimité. Ils sont activés lorsque la carte Tyche appropriée est jouée (soit # 15, # 53 ou # 54). Une fois activés, ils peuvent être déplacés normalement par celui qui les contrôle. S'ils sont capturés par un autre joueur, ils retournent immédiatement à leur statut inactif.

26.3 Déplacement

Les marqueurs de la famille royale ne peuvent pas se déplacer par eux-mêmes. Ils doivent être transportés par un général ou une armée. Un général ou armée portant un marqueur de famille royale peut prendre et déposer de tels marqueurs à tout moment. Un membre de la famille royale déplacé par un général ou armée ne

peut pas être déplacé par un autre général ou armée de la même faction jusqu'au prochain segment ou round.

26.4 Capture

Les héritiers royaux (26.1) dans une armée vaincue sont capturés après la bataille par l'armée victorieuse (18.1). Les héritiers qui sont seuls dans un espace peuvent être capturés en déplaçant un général ou armée qui entre dans cet espace. Vous ne pouvez pas capturer Olympias, Thessalonice et Cleopatra s'ils sont inactifs, et si vous les capturez lorsqu'ils sont actifs, ils retournent immédiatement à leur statut inactif.

26.5 Membres de la famille royale non contrôlés et espaces de cités majeures *

** Les membres de la famille royale non contrôlés dans l'espace d'une cité majeure sont toujours considérés comme dans la cité.*

** ASSIGNATION À DOMICILE: Si un membre de la famille royale est inactif (Cleopatra, Thessalonice et Olympias) et que la cité majeure est contrôlée par un joueur ennemi, le membre inactif de la famille royale est considéré comme assigné à domicile et ne peut pas être activé avant que la cité ait été assiégée avec succès.*

** DAME EN ATTENTE: Un membre de la famille royale dans une cité majeure indépendante peut être activé sans siège.*

** REFUGE: Un héritier non contrôlé (Heracles, Philip III et Alexandre IV) dans une cité majeure indépendante est considéré comme cherchant refuge et ne peut pas être capturé tant que la cité n'a pas été assiégée avec succès.*

27. LÉGITIMITÉ

Les généraux macédoniens luttent pour obtenir de la légitimité, soit en étant gardiens des héritiers, ou à travers le mariage avec un membre de la famille d'Alexandre le Grand.

27.1 But

Les points de légitimité ont quatre buts:

- Ils sont utilisés pour atteindre la victoire (2.2, 31.4 et 31.5)
- Ils offrent une protection contre la carte Tyche # 44 (Mutinerie).
- Ils sont utilisés pour déterminer si un joueur peut utiliser ses unités d'armée royale durant une bataille (règle 29).
- Le joueur qui le plus de points de légitimité reçoit le bonus de renforts macédoniens.

27.2 Sources

La légitimité vient des sources suivantes:

- LA TOMBE: voir 27.5
- FAMILLE ROYALE: six marqueurs de la famille royale donnent des points de légitimité à la faction qui les contrôle.
- STRATEGOS DE L'EUROPE: le joueur qui contrôle la province de Macédoine reçoit le marqueur Strategos of Europe à placer sur un de ses généraux (il commence sur Antipater). Ce marqueur vaut deux points de légitimité.
- GÉNÉRAUX: Perdicas a un point de légitimité pour être le général supérieur au temps de la mort

d'Alexandre. Leonnatus en a un pour être dans la famille royale (bien que pas en ligne pour la succession).

- CHAMPION DE LA DYNASTIE TEMENIDE: 3 points de légitimité (voir 27.7).

27.3 Bénéficiaires

Tous les points de légitimité s'appliquent à votre faction et tous vos généraux bénéficient de la légitimité de votre faction même s'ils ne sont pas empilés avec la source de légitimité.

27.4 Restrictions

UN HÉRITIER: Vous ne pouvez pas recevoir de légitimité de plus d'un héritier. Vous pouvez toutefois contrôler les trois héritiers, mais vous ne pouvez compter les points de légitimité que de l'un seul d'entre eux. Les trois marqueurs héritiers ont une ligne violette pour une identification plus simple.

UNE ÉPOUSE PAR FACTION: Vous ne pouvez pas gagner de légitimité à la fois de Cleopatra et de Thessalonice (seulement une ou l'autre). Vous pouvez par contre contrôler les deux, mais vous ne pouvez compter les points que d'une.

27.5 Corps d'Alexandre et enterrement

Le corps d'Alexandre ne vaut aucun point de légitimité tant qu'il n'est pas enterré. Perdicas a ordonné qu'un luxueux chariot funéraire soit construit pour le transporter en Macédoine où il pourra être enterré avec les autres rois Téménides. Le chariot funéraire sera prêt au tour 2.

RAMENER LE CORPS EN MACÉDOINE: si vous contrôlez le corps d'Alexandre et l'amenez à Pella avec un général majeur (* vous n'avez pas besoin de contrôler la cité), ce général reçoit 10 points de légitimité. Retirez le corps du jeu et placez le marqueur de légitimité Tombe (sur sa face +10 L) sur le général. Ces points sont associés avec le général, et liés à son destin. S'il meurt, les points sont perdus.

ENTERRE LE CORPS HORS DE PELLA: un général majeur peut gagner deux points de légitimité en créant une place de repos final honorable pour Alexander. Pour faire cela, vous devez l'enterrer dans une cité majeure * sous votre contrôle et avoir un général majeur présent. La cérémonie a lieu à la fin de votre tour (après le segment de ravitaillement) et ne requiert aucun point de PMs ou jeu d'une carte. Indiquez que le corps est enterré en le retirant du jeu et en donnant au général majeur qui l'a enterré le marqueur légitimité Tombe sur sa face +2. Le corps ne peut pas être enterré avant le tour 2.

ENLEVER AU TOUR QUATRE: Au début du tour 4 (avant la phase de renforts), retirez le corps du jeu s'il n'a pas encore été enterré. Le joueur qui contrôle le corps reçoit le marqueur de légitimité Tombe (sur sa face +2) où que le corps soit situé.

27.6 Mariage avec Cleopatra ou Thessalonice

Pour contrôler Cleopatra ou Thessalonice, vous devez les marier à un général majeur. Le mariage ne peut prendre place que si les trois conditions suivantes sont remplies:

- 1) Elle n'est actuellement contrôlée par aucun autre joueur,
- 2) Vous avez joué la carte Tyche appropriée (# 53 ou # 54),
- 3) Vous avez un général majeur empilé avec la dame et la dame n'est pas dans une cité majeure contrôlée par un autre joueur. Vous pouvez marier si la dame est dans une cité majeure sous contrôle indépendant.

Une fois qu'un mariage a eu lieu, vous la contrôlez jusqu'à ce qu'elle soit capturée ou tuée. Elles n'ont pas à rester avec leur mari, et même plus, si le mari est tué, l'épouse reste avec la faction et contribue de ses points de légitimité. Si l'épouse est capturée en combat, elle devient immédiatement inactive, et ne peut pas être déplacée par quelque joueur que ce soit tant qu'elle n'est pas à nouveau mariée (exception: carte Tyche # 36, Plans personnels).

27.7 Champions et successeurs

Tous les joueurs commencent le jeu en tant que défenseurs de l'Empire Macédonien et champions de l'héritier légitime. Chaque joueur reçoit un marqueur "Champion" au début du jeu qui vaut trois points de légitimité. Vous perdez ces points à l'instant où vous attaquez[%] un autre joueur * *qui est aussi un Champion* (exception: vous pouvez attaquer un Champion sans pénalité s'il est l'Usurpateur [9.1]). Indiquez la perte de son statut en tournant le marqueur sur sa face Successeur. Un successeur peut attaquer tout joueur sans plus de pénalité et les autres joueurs peuvent attaquer un successeur sans perdre leur statut de Champion. Un successeur regagne son statut de Champion à l'instant où son total de points de victoire tombe à zéro.

[%] NOTE: attaquer, dans ce cas, est défini comme attaquer les unités de combat d'un autre joueur (qu'une attaque aie lieu ou non suite à une réussite pour éviter un combat), ou fait le siège d'une cité majeure d'un autre joueur. Retirer la garnison d'un autre joueur ou prendre un membre de la famille royale ne constitue pas une attaque.

28. PRESTIGE

28.1 But

Les points de prestige modifient la valeur de légitimité d'un général en chef dans le cas de la carte mutinerie (# 44) et des troupes des armées royales (règle 27). Contrairement aux points de légitimité, le prestige s'applique seulement à l'espace où le porteur est placé.

28.2 Les sources

Les points de prestige viennent des sources suivantes:

- TERRE SACRÉE: L'espace contenant le corps d'Alexandre est considéré comme une terre sacrée et donne à l'armée qui possède le corps quatre points de prestige si elle est attaquée. Ces points ne sont pas utilisés si l'armée possédant le corps d'Alexandre attaque.
- Les généraux Craterus et Ptolemy sont très populaires dans l'armée Macédonienne et chacun a deux points de prestige. Le général Eumenes, grec dans un monde Macédonien, n'est pas populaire parmi les Macédoniens et -2 points de prestige.

- La carte Tyche # 41, "Don de rhétorique", fournit à un général cinq points de prestige, mais ne dure que jusqu'à la fin du round actuel.
- Le général majeur qui vainc une armée indépendante (règle 23) reçoit un point de prestige. Retournez le marqueur de l'armée et gardez-le sur le général pour indiquer cela.

EXEMPLE: Vous avez Craterus et Eumenes chacun commandant une armée, et votre faction a cinq points de Légitimité (PLs). L'armée avec Craterus aurait sept PLs ($5 + 2 = 7$), l'armée avec Eumenes aurait trois PLs ($5 - 2 = 3$).

NOTE: Si le général en chef victorieux meurt dans une vérification de perte de général après une bataille avec une armée indépendante, le prestige nouvellement acquis meurt avec le général.

29. UNITÉS D'ARMÉE ROYALE

29.1 Situation

Ces unités représentent ces Macédoniens qui ne sont pas fortement attachés à une faction, mais sont loyaux à l'héritier légitime du trône de Macédoine. Il y a huit unités d'armée royale au début du jeu. Quatre commencent avec Perdicas, deux avec Antipater et deux avec Craterus. C'est la limite maximum. Toutes les autres unités macédoniennes y compris celles qui arrivent en renfort sont loyales.

29.2 Propriétés

Les armées royales (AR) sont traitées comme des unités régulières macédoniennes en tout points sauf un: elles ne peuvent pas être utilisées dans une bataille contre un adversaire ayant plus de légitimité. 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 dans la bataille perd, les unités AR qui ont été mises de côté se mutinent contre l'armée du vainqueur. Si l'armée qu'elle accompagnent gagne, elles restent avec cette armée. Les unités AR qui appartiennent à un joueur avec une légitimité plus grande ou égale à celle de son adversaire peuvent prendre part à la bataille et restent avec l'armée même si l'armée est vaincue.

LÉGITIMITÉ ÉGALE: Si la légitimité est égale, les deux côtés gardent leur unités de combat royales et elles fonctionnent normalement.

** UNITÉS AR EN ÉCRASEMENT: la légitimité n'est pas un facteur pour l'écrasement, et donc les unités AR restent loyales jusqu'au début de la bataille.*

** UNITÉS AR ET SIÈGES: si un joueur conduisant un siège a plus de légitimité que son adversaire visé, toutes les unités AR dans la cité majeure se mutinent contre l'assiégé à l'instant où le premier point de siège est accumulé. Les unités AR ne peuvent pas être utilisées pour conduire une sortie surprise (22.3) si l'assiégeant a plus de points de légitimité.*

FORCES NE CONTENANT QUE DES UNITÉS AR: si une armée qui ne contient que des unités AR est attaquée, et que à cause de la légitimité les unités AR ne peuvent pas être utilisées, alors aucune bataille n'a lieu (tout point de troupe locale est ignoré). Toutes les unités AR se mutinent en faveur du général le plus légitime, et tout général ennemi est dispersé.

29.3 Dissolution

Vous pouvez dissoudre une unité royale durant votre tour (avant de déplacer vos généraux). L'unité AR dissoute est alors retirée du jeu.

30. POINTS DE VICTOIRE

30.1 En général

Les joueurs gardent la trace de leur PVs en utilisant leur marqueur PV sur la piste de score de Victoire et Légitimité. Les joueurs peuvent gagner plus de 29 PVs mais les conditions d'une victoire automatique s'appliquent probablement.

30.2 Contrôle provincial

Un joueur reçoit des points de victoire pour le contrôle de provinces (le nombre de points de victoire est indiqué dans une case jaune dans la province). Un joueur contrôle une province s'il contrôle une majorité de ses espaces non transit, un de ceux-ci devant être la cité majeure de la cité (s'il y en a une).

30.3 Plus grande flotte

Ceci représente le contrôle dominant du commerce en Méditerranée. Le joueur avec la plus grande flotte reçoit 4 points de victoire. Ces points sont donnés au joueur qui a ** au moins trois points de flotte* et plus de points de flotte que tout autre joueur. Si deux joueurs ou plus sont éligibles, alors personne ne reçoit cette récompense. Cette récompense peut être gagnée et conservée même si vos flottes sont dispersées (21.5).

30.4 Seigneur d'Asie

Ceci représente la fortune supplémentaire générée par le commerce entre l'Est et l'Ouest. Un joueur est déclaré Seigneur d'Asie s'il contrôle toutes les trois provinces suivantes: Babylonia, Phrygi et Syria. Ceci vaut trois points de victoire.

** DEUXIÈME ÉDITION: Notez que la Lydia a été remplacée par la Phrygia.*

30.5 L'Hellespont

Le contrôle des deux côtés de l'Hellespont permet à un joueur de contrôler et taxer tout le commerce dans le Pont-Euxin (la Mer Noire). Ceci était extrêmement important pour des cités comme Athènes qui dépendaient du grain de la Mer Noire. Le joueur contrôlant tous les cinq espaces au bord de l'Hellespont (indiquées par un petit H sur la carte) reçoit ces deux points de victoire.

31. LA PISTE DE TOURS DE JEU

31.1 La construction du chariot funéraire

Le corps d'Alexandre ne peut être déplacé tant que le chariot funéraire n'est pas construit. Le chariot funéraire est considéré construit au début du tour 2. Le corps est transporté comme tout autre marqueur de la famille royale.

31.2 Demetrius

Ce général arrive au début du tour 3 (placez-le comme s'il était un renfort). Demetrius est le fils d'Antigonos et va chez le joueur qui a reçu Antigonos. Une carte de général a été incluse dans l'encart de THE GENERAL vol. 32-2 pour Demetrius.

31.3 Cassander et la mort d'Antipater

Antipater meurt de vieillesse au début du tour 3 et est remplacé par son fils Cassander. Il n'y a pas de socle séparé pour Cassandre - gardez le général Antipater en jeu, et placez le marqueur Cassander sur la carte d'Antipater pour rappeler aux joueurs cette nouvelle identité. Cassander est un général une étoile avec un 2 d'initiative et un 2 en capacité de combat. Si Antipater meurt avant le tour 3, alors Cassander le remplace immédiatement. Notez que le Strategos d'Europe n'est pas un attribut permanent d'Antipater, mais va à la faction contrôlant la Macédoine.

% Les joueurs qui possèdent l'insert de *THE GENERAL* peuvent utiliser le pion Cassander au lieu du marqueur.

31.4 Heracles atteint sa majorité

Au début du tour 4, Heracles atteint sa majorité et est maintenant assez âgé selon les coutumes macédoniennes pour devenir roi. Le joueur en tête devient son régent. Le joueur contrôlant Heracles doit prendre une décision - mettre fin au jeu en le proclamant roi ou l'assassiner. Si le jeu s'arrête à ce moment, la victoire est déterminée en comparant vos points de victoire et vos points de légitimité. Le joueur avec le plus de points gagne. Si Heracles est tué, retirez-le du jeu et reprenez la partie.

ÉGALITÉ: si deux joueurs ou plus ont le même plus haut nombre de points, résolvez l'égalité selon les lignes guides de la règle 2.3.

31.5 Alexander IV atteint sa majorité

Au début du tour 5, Alexander IV atteint sa majorité. Le joueur contrôlant Alexander IV doit prendre une décision - mettre fin au jeu en le proclamant roi ou l'assassiner. Si le jeu s'arrête à ce moment, déterminez la victoire comme ci-dessus (31.4). Si Alexandre IV est tué, retirez-le du jeu et reprenez la partie.

31.6 Héritiers non contrôlés

Si Heracles ou Alexandre IV ne sont pas contrôlés lorsqu'ils atteignent leur majorité, alors le jeu s'arrête immédiatement avec la proclamation du nouveau roi. Comptez les points de victoire et de légitimité comme décrit ci-dessus.

Errata du plateau de jeu 1^{ère} édition

- Le marqueur 23'000 colons grecs est activé par la carte Tyche # 16 et non # 14 comme imprimé sur le plateau de jeu.
- Le marqueur *Soutien populaire* est activé par la carte Tyche # 31 et non # 35 comme imprimé sur le plateau de jeu.
- Le marqueur Autariatae est activé par la carte Tyche # 51 et non # 50 comme imprimé sur le plateau de jeu.

Errata de la boîte de jeu 1^{ère} édition

Dessous: Premier paragraphe, première phrase: l'époque était 323 BC et non 326 comme imprimé.

Errata des cartes Tyche 1^{ère} édition

Cartes 57 à 64: Supprimez le nom Meleagros de la ligne et insérez le nom Peithon à la place.

RÈGLES OPTIONNELLES

NOTES DU CRÉATEUR DU JEU: J'ai placé dans cette section de Règles Optionnelles toute nouvelle règle que je pensais ne pas être essentielle à l'amélioration du jeu. Les joueurs peuvent prendre et utiliser ces règles selon leurs goûts.

32. Batailles non concluantes

Règles: cette règle remplace 18.10, Égalités. Si le score de bataille est une égalité, alors les deux côtés perdent une unité de combat, puis le *défenseur* doit reculer d'un espace. La retraite ne peut pas être faite dans l'espace d'où l'attaquant est entré et doit être conforme à la règle pour éviter le combat (17.3). Si le défenseur ne peut pas reculer, alors l'armée est vaincue et souffre des pénalités du 18.8. Si le défenseur recule avec plus de trois unités de combat dans un espace de transit, il doit immédiatement retirer les unités de combat surnuméraires (au choix du défenseur). L'armée de l'attaquant reste dans l'espace et doit abandonner tous les PMs restants qu'elle pourrait avoir.

NOTES DU CRÉATEUR DU JEU: Je recommande cette règle. Elle rend le jeu un peu plus dynamique en

rendant l'attaque un peu moins risquée. J'aime aussi l'idée que si les deux côtés sont égaux, le tranchant devrait être côté agresseur, dont le moral et la soif de conquête sont probablement à un plus haut niveau que le défenseur.

33. Répercussion de la défaite

RÈGLE: Si l'espace d'une cité majeure ou mineure se rend (soit durant le segment de reddition ou durant le mouvement), retirez également les marqueurs de garnison qui se retrouvent isolés dû à cet événement.. De même, si une armée est défaite, vous retirez immédiatement tous les marqueurs de garnison qui sont isolés à cause de cette défaite. *Ne placez pas* de marqueurs de garnison amicaux dans ces espaces à ce moment. L'usage de cette règle rend le segment d'isolation caduque.

NOTES DU CRÉATEUR DU JEU: Une autre règle que je recommande fortement. Elle récompense une défense soigneuse et une conquête bien planifiée.

34. La flotte d'Asie Mineure

RÈGLE: la flotte d'Asie Mineure va maintenant au joueur qui contrôle Caria (Halcarnassus), au lieu d'à la fois Cilicia et Caria.

NOTES DU CRÉATEUR DU JEU: cette règle aide les joueurs qui implantent leur royaume en Asie Mineure. Cette règle est recommandée.

35. Cilicia

RÈGLE: Cilicia à cette époque était une source majeure de bois pour la construction navale, donc le joueur qui contrôle cette province peut améliorer sa flotte avec n'importe quelle carte Tyche de valeur 4 durant le segment Tyche (au lieu de juste une carte Campagne Majeure).

36. Tribus hostiles

RÈGLE: les armées qui s'arrêtent sur l'espace d'une Tribu Hostile ne souffre plus d'usure, uniquement les armées qui **traversent** sans s'arrêter.

NOTES DU CRÉATEUR DU JEU: une armée qui bouge hâtivement à travers le territoire d'une tribu hostile serait plus probablement attaquée qu'une étant prudente. Cette règle ajoute une décision au mouvement, ce qui est toujours une bonne chose. Je recommande cette règle.

37. Armées indépendante

37.1 Armées indépendantes et cités majeures

Les règles de la première édition restreignant l'accès des armées indépendantes aux cités majeures ne sont plus valables. Les armées indépendantes peuvent maintenant entrer dans et passer à travers les espaces des cités majeures. Ils ne peuvent pas, par contre, utiliser la table de Siège. Les armées indépendantes qui terminent leur mouvement sur l'espace d'une cité majeure contrôlé par un joueur mais sans au moins une unité de combat en garnison peut retirer le marqueur de garnison. Une armée indépendante sur l'espace d'une cité majeure *vacante* peut renoncer à son mouvement et placez un marqueur de contrôle indépendant. La présence d'une armée indépendante hors d'une cité majeure constitue un siège qui restreint le placement de renforts dans la cité et empêche les unités de combat de l'intérieur de la cité d'intercepter.

37.2 Capacité de combat

Toutes les armées indépendantes sont considérées comme commandées par un général avec une capacité de combat de 2, exceptées les armées Grecques et Scythes qui sont commandées par un général 3.

37.3 Mouvement supplémentaire

Une carte Tyche peut aussi être utilisée pour activer une armée indépendante, exactement comme une armée amie. L'armée indépendante a une capacité de mouvement égale à la valeur en point d'opérations de la carte Tyche. Par exemple, une carte Tyche de valeur 2 peut déplacer une armée indépendante de deux espaces.

37.4 Interception et éviter le combat

Tout joueur ne se déplaçant pas peut tenter d'intercepter ou d'éviter le combat avec une armée indépendante en défaussant une carte Surprise. La défausse autorise à une seule tentative, mais d'autres tentatives sont autorisées (plus tard durant le mouvement adverse ou plus tard durant le tour) tant que le joueur a une carte Surprise pour chaque tentative. Chaque carte Surprise défaussée est remplacée par une autre carte Tyche de la pile, selon 12.10. Si plus d'un joueur ne se déplaçant pas veut intercepter ou éviter le combat avec la même armée indépendante, utiliser l'ordre de jeu du tour pour déterminer qui commence.

38. Mariage

Il est souvent difficile d'arranger le mariage avec Cleoptara et Thessalonice. Pour remédier à cela, vous pouvez jouer la carte Mariage durant tout segment Tyche ami. La dame honorera son offre de mariage jusqu'à la fin du tour. Placez la carte Mariage devant vous pour que tous les joueurs la voient. Si le mariage n'a pas eu lieu avant la fin du tour, la dame a perdu son intérêt et l'offre de mariage n'est plus valable. Dans les deux cas, l'offre de mariage est remise dans la pile de cartes Tyche à la fin du tour.

NOTES DU CRÉATEUR DU JEU: Je recommande fortement cette règle.

39. Flottes vaincues

Les flottes ne sortent pas automatiquement de la case des armées dispersées durant la phase de renfort. À la place, elles restent dans la case jusqu'à leur réparation. Un joueur répare toutes ses flottes actuellement dans la case des unités dispersées en défaussant une carte Tyche non surprise durant son segment Tyche. Les flottes sont alors disponibles après son segment de ravitaillement. Il n'y a pas de temps minimum durant lequel les flottes doivent rester dans la case des unités dispersées, elles peuvent être réparées durant le même round que la défaite navale.

NOTES DU CRÉATEUR DU JEU: il a été remarqué que les joueurs avec de petites flottes interceptaient trop souvent des flottes plus grandes. Ils n'avaient que peu à perdre et beaucoup à gagner. Cette règle est une bonne méthode pour supprimer cette habitude.

40. Phases de stratégies de longueur variable

La période couverte par les deux premiers tours de SUCCESSORS était une période d'intense activité qui ne peut pas être correctement représentée avec les mécanismes actuels du jeu. Donc les joueurs peuvent vouloir substituer les règles suivantes:

Durant les tours 1 et 2, chaque joueur reçoit respectivement 7 et 6 cartes Tyche, au lieu des 5 cartes standard. 5 cartes sont distribuées pour les tours 3 à 5, selon les règles standard. En plus, la phase de stratégie des tours 1 et 2 est augmentée à 7 et 6 respectivement, pour correspondre au nombre augmenté de cartes de ces tours. Les phases de stratégie pour les tours 3 à 5 restent à 5, selon les règles standard.

41. Modifications aux cartes Tyche

42 CARTE DÉSEPTION: modifiez la dernière phrase de cette carte pour qu'elle soit "L'armée visée perd une unité de combat (au choix du joueur visé) qui rejoint votre armée".

NOTES DU CRÉATEUR DU JEU: cette carte était trop puissante si utilisée contre une large armée, et trop faible si utilisée contre une petite armée. Bien que la version originale était excellente contre un joueur en tête, les cartes surprises ne devraient pas être aussi puissantes. Je recommande cette règle.

43 PROVIDENCE À LA 11E HEURE: cette carte devrait être retirée et déchirée. Elle trop puissante, et ne devrait avoir de la valeur que pour un joueur désespéré. Donnez-lui un coût: "Sur un jet de dé de 1, un de vos propres généraux est assassiné (au choix du joueur visé)".

42. Ordres de bataille historiques

Les ordres de bataille pour chaque général fourni dans le jeu standard étaient basés sur des informations contenues dans des sources valables, mais ont été altérés pour prendre en compte l'équilibre de jeu. Les ordres de batailles suivant révisés historiquement sont basés sur une analyse critique des sources sûres et applications de l'échelle indiquée en 5.4, avec seulement un minimum de concessions faites à l'équilibre du jeu.

CLÉS DES ABRÉVIATIONS: L = Macédoniens loyaux, AR = Armée royale macédonienne, M = Mercenaires, E = Éléphants

ANTIPATER: 2 AR, 2 L et 1 M
LYSIMACHUS: 1 L et 1 M
LEONNATUS: 1 L et 5 M
ANTIGONUS: 1 L et 4 M
CRATERUS: 3 AR, 2 L et 1 M
PTOLEMY: 1 L et 4 M
PEITHON: 2 L et 3 M
PERDICCAS: 4 AR, 4 M et 2 E
EUMENES: 4 M
SELEUCUS: 2 L

COMMENTAIRE: Pour votre édification, en général, les armées royales étaient au nombre de 2'000 par unité de combat, et les loyaux à 3'000 par unité de combat. Les unités de combat de mercenaires étaient en moyenne de 5'000 personnes avec quelques unités tournant autour de seulement 4'000 dans des situations spécifiques. L'armée de Perdicas a été calculée à approximativement 60'000 hommes: 20'000 macédoniens (8'000 armées royales), 100 éléphants avec les troupes légères d'accompagnement, et 35'000 mercenaires. Cette armée était divisée en trois groupes: celui de Perdicas à Babylone, celui de Peithon mobilisé face au 23'000 grecs et celui de Seleucus représentant la base de l'armée. Ptolémée et Antigonos étaient quelque peu hésitants sur le sujet, mais nous sommes basés sur le fait que la Phrygie et l'Égypte étaient des zones vitales nécessitant une armée satrape plus grande que la normale mais largement constituée de mercenaires. Eumenes était basé sur sa force de 20'000 recrues cappadociennes mais sans les macédoniens fournis plus tard par Perdicas. Les cas d'Antipater, Craterus, Lysimachus et

Leonnatus étaient plutôt bien documentés, mais comme leurs mercenaires étaient probablement des Grecs, Thraces et Perses de haute qualité, un chiffre de 4'000 soldats par unités de combat a été utilisé comme mesure.

43. Marqueurs de garnison

43.1 Échanger des marqueurs de garnison

Durant le segment Tyche, le joueur dont c'est le tour peut donner tout espace qu'il contrôle à un autre joueur. Remplacez simplement le marqueur de garnison par un appartenant au joueur qui bénéficie de l'échange. Un joueur peut seulement convertir un marqueur de garnison durant son propre segment Tyche, donc si deux joueurs arrivent à un accord comme quoi ils vont échanger des marqueurs de garnison, le second ne peut pas changer les siens avant son tour. Le second joueur n'est pas obligé de tenir sa part de l'accord.

43.2 Retirer des marqueurs de garnison

Durant le segment Tyche un joueur peut retirer n'importe quelle quantité de ses propres marqueurs de garnisons. Un joueur peut vouloir le faire pour abaisser son nombre de points de victoire à zéro et regagner son statut de Champion.

44. La Tombe d'Alexandre

A la place d'associer les deux points de légitimité avec le général majeur qui a enterré le corps, les deux PLs sont maintenant associés avec la cité où le corps est enterré. Celui qui *contrôle* la cité reçoit les deux points de légitimité. Lorsque le corps est enterré, retournez le marqueur et placez le dans la cité. Il ne peut jamais être déplacé. L'espace de la cité majeure où la tombe se trouve est considérée comme terre sacrée et la faction qui contrôle la tombe reçoit ces quatre points de prestige pour tout général (majeur ou mineur) se trouvant dans l'espace de la ville.

NOTE: Si le corps est enterré à Pella, deux des dix PLs sont associés avec Pella, alors que les généraux majeurs qui ont transporté le corps reçoivent quand même 8 PLs.

NOTES DU CRÉATEUR DU JEU: ceci ajoute un peu de dynamique au jeu. Je le recommande.

45. Alliés

Note: ces deux règles étaient dans la règle originale (29.1 & 29.2). Elles peuvent totalement modifier le jeu, donc restent optionnelles. Je n'aime pas jouer avec, mais je comprends ceux qui apprécient.

45.1 Territoire allié

A tout moment durant le cours du jeu, un joueur peut déclarer ses garnisons neutres envers un autre joueur. Une garnison neutre n'empêche pas les interceptions et d'éviter les combats, ni de tracer un chemin à travers l'espace pour des buts d'isolation (règle 21). Cette neutralité dure seulement tant que le joueur l'ayant déclarée le désire (un segment, un tour ou jusqu'à ce qu'il l'annule).

45.2 Coopération entre alliés

Un joueur qui a une armée à une distance de deux espaces d'un espace où une bataille va avoir lieu entre deux autres joueurs peut tenter de soutenir un côté ou l'autre. Pour déterminer si la tentative est réussie, le joueur contrôlant cette armée fait une tentative normale d'interception. Si l'interception est réussie, le joueur divise par deux sa capacité de combat (arrondissez les fractions au supérieur) et peut l'ajouter à l'un ou l'autre des deux joueurs (à son choix, mais il doit décider avant que le dé soit lancé). Ne déplacez pas l'armée jusqu'au lieu de la bataille, puisqu'elle sera soit replacée à sa localisation actuelle (si victorieuse) ou sera dispersée (si défaite).

46. Jeu de vitesse en face à face

Avec l'introduction des éditions de la 2^{ème} édition, les décisions supplémentaires requise pour le jeu de chaque carte peuvent ralentir le rythme du jeu. Donc ce qui suit:

RÈGLE: Au début de chaque round, les joueurs sélectionnent simultanément la carte non surprise qu'ils vont jouer ensuite et la placent face cachée devant eux. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, le round commence. Le dernier joueur à placer sa carte est pénalisé d'un modificateur de jet de dé de -1 pour tout le round (pour indécision).

Jeu à 2, 3 & 5 joueurs

47. JEU À DEUX JOUEURS

OPTION 1

GÉNÉRAUX: Distribuez quatre généraux primaires à chaque joueur.

VICTOIRE AUTOMATIQUE: Un joueur a besoin de 29 points de provinces ou 18 points de légitimité pour gagner automatiquement.

CARTES TYCHE: Chaque joueur reçoit bien cinq cartes, mais faites une pile de dix cartes supplémentaires pour les possibles événements et bonus qu'elles peuvent contenir. Après que le second joueur ait terminé sa phase de mouvement, révéléz deux cartes. Si elles contiennent des Troubles, Propagation des Troubles, Armenia, Plans personnels ou une des trois armées indépendantes, l'événement a lieu. Ignorez tous les autres événements. Déterminez au hasard qui fait cet événement.

OPTION 2

GÉNÉRAUX: Au début du jeu, ne distribuez que six cartes de généraux primaires (trois à chaque joueur). Prenez les cartes des généraux primaires Lysimachus et Leonnatus et ajoutez-les à la pile Tyche.

VICTOIRE AUTOMATIQUE: comme dans l'option 1

CARTES TYCHE: comme dans l'option 1

48. JEU À TROIS JOUEURS

OPTION 1

GÉNÉRAUX: au début du jeu, ne distribuez que six cartes de généraux primaires (deux à chaque joueur). Prenez les cartes des généraux primaires Lysimachus et Leonnatus et ajoutez-les à la pile Tyche.

VICTOIRE AUTOMATIQUE: Un joueur a besoin de 26 points de provinces ou 18 points de légitimité pour gagner automatiquement.

CARTES TYCHE: similaire au jeu à deux joueurs excepté que vous ne distribuez que cinq cartes supplémentaires et révéléz une des cartes lorsque le troisième joueur s'est déplacé.

OPTION 2

GÉNÉRAUX: au début du jeu, distribuez toutes les huit cartes de généraux primaires et la carte Eumenes (trois à chaque joueur). Prenez la carte du général Seleucus et ajoutez-la à la pile Tyche.

VICTOIRE AUTOMATIQUE: comme dans l'option 1

CARTES TYCHE: comme dans l'option 1

49. VARIANTE À CINQ JOUEURS

Cette variante a été créée pour être utilisée avec les cartes de faction et le set additionnel de généraux mineurs, les marqueurs de garnison et les marqueurs d'information inclus comme encart dans le dernier numéro du défunt magazine d'Avalon Hill, THE GENERAL.

GÉNÉRAUX: au début du jeu, distribuez au hasard Perdicas, Ptolemy, Antipater, Craterus et Leonnatus comme cartes de généraux initiales (une à chaque joueur). Après que celles-ci aient été distribuées, distribuez au hasard les cartes Antigonus, Eumenes, Seleucus, Lysimachus et Leonnatus restantes (une à chaque joueur). Chaque joueur devrait maintenant avoir deux généraux majeures par faction, avec aucune carte de général dans la pile Tyche.

VICTOIRE AUTOMATIQUE: Un joueur a besoin de 20 points de provinces ou 18 points de légitimité pour gagner automatiquement.

CARTES TYCHE: chaque joueur reçoit cinq cartes comme dans le jeu standard

Offres pour les factions (Optionnel)

Cette règle optionnelle permet aux joueurs de formuler une faction basée sur leur stratégie individuelle. C'est aussi utile pour jouer en tournoi pour permettre aux joueurs de partir à égalité.

Chaque joueur lance deux dés pour déterminer l'ordre de sélection des généraux. La sélection est déterminée comme suit:

JEU À QUATRE JOUEURS

- Le joueur avec le score le plus élevé choisit un général, celui avec le second score choisit un général, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les quatre joueurs aient chacun un général.

- Le joueur qui a choisi en dernier reprend maintenant un général, puis le joueur qui a choisi en troisième, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le joueur qui a choisi en premier prenne le dernier général.

JEU À TROIS JOUEURS

OPTION 1

- Le joueur avec le score le plus élevé choisit un général, celui avec le second score choisit un général, et le joueur avec le troisième score choisit deux généraux.
- Le joueur qui a choisi en second prend maintenant un autre général.
- Le joueur qui a choisi en premier choisit maintenant son second général.

OPTION 2

- Le joueur avec le score le plus élevé choisit un général, celui avec le second score choisit un général, et le joueur avec le troisième score choisit deux généraux.
- Le joueur qui a choisi en second prend maintenant un autre général.
- Le joueur qui a choisi en premier choisit maintenant deux généraux, le joueur ayant choisi en second un général, et le joueur ayant choisi en troisième prend le dernier général.

JEU À DEUX JOUEURS

- Le joueur avec le score le plus élevé choisit un général, et celui avec le second score choisit deux généraux.
- Le joueur ayant choisi en premier choisit maintenant deux généraux, et le joueur ayant choisi en second choisit deux généraux de plus.
- Le joueur ayant choisi en premier prend maintenant son dernier général.

Clarifications des cartes Tyche

1 à 4 Campagnes Majeures. notez qu'elles ont une nouvelle utilité dans la seconde édition (12.11).

8 Corps Indiens des Éléphants. Les éléphants ne peuvent pas arriver dans ou hors de Babylon ou Ecbatana si celles-ci sont assiégées.

9 Pillage de la cité au trésor. Vous ne pouvez piller qu'une seule cité chaque fois que la carte est jouée.

10 Trahison. L'espace visé peut être connecté par route de mer ou de terre.

11 Traître. L'espace de cité mineure doit être une garnison ennemie, pas indépendant ET ennemi comme dans la carte "Raid mineur".

15 Olympias. Elle ne peut pas rejoindre la faction de Cassander après la mort d'Antipater (Cassander hérite également de l'antipathie). Les quatre unités de combat sont disponibles à chaque fois qu'Olympias est "activé" à Epirus.

20 à 23 Troubles, Propagation des Troubles. Seul un marqueur indépendant est placé par carte. Vous pouvez viser les espaces des cités majeures. Voir 12.4.

23, 42 & 52, Propagation des Troubles, Désertions, et Olympia assassine Philip III. Beaucoup de cartes indiquent que l'effet a lieu lorsque adjacent à un marqueur indépendant, armée, et héritier. Adjacent veut dire accessible par un mouvement terrestre, donc route terrestre, col de montagne et détroit. Cela ne veut pas dire route maritime.

29 Helepolis. L'assiégeant peut retirer l'Helepolis à tout moment durant son tour, y compris immédiatement après un siège réussi (autant le retirer, étant donné qu'il ne peut pas être déplacé, et est inutile par la suite, sauf en rejouant la carte).

31 Support populaire Perse. Cette carte ne peut pas être jouée contre un autre joueur. Elle est défaussée à la mort du général à qui elle a été assignée.

35 & 52 Boire la Ciguë / Olympias assassine Philip III. Ces cartes peuvent être jouées contre des forces ennemies dans le même espace durant un siège (c'était chose commune que de soudoyer les serviteurs pour s'occuper des assassinats). Vous n'avez pas besoin de contrôler le marqueur royal pour utiliser la carte.

** # 36 Plans personnels.* Cette carte peut être utilisée pour déplacer un Olympias, Thessalonice ou Cleopatre inactif dans ou hors de l'espace d'une cité majeure. Cette carte pourrait servir de carte de fuite si Thessalonice ou Cleopatra étaient assignés à domicile (26.5).

40 Boucliers d'Argent. Cette carte n'est pas retirée du jeu après que les Boucliers d'Argent aient été éliminés. Une carte surprise apparemment sans valeur peut vous protéger si vous êtes visés par Azura Mazda, et est utile lorsque vous utilisez la règle optionnelle 37.4 (Interception et éviter le combat avec les armées indépendantes).

** # 42 Désertions.* Cette carte peut aussi être utilisée dans un espace de bataille, contre une armée que vous êtes sur le point d'attaquer ou qui est sur le point de vous attaquer. La désertion a lieu avant que la bataille soit résolue. Voir règle 41 pour une modification optionnelle de cette carte.

43 Providence à la 11^e heure. Cette carte peut être jouée à tout moment où les conditions sont remplies; le timing est totalement au choix de celui qui tient cette carte. Les unités AR de l'armée sont dispersées et ne rejoignent pas le côté jouant la carte.

46 Traîtres dans la cité. Cette carte peut être utilisée contre un bastion indépendant ou toute tentative de siège ou de corruption.

47 & 48 Pirates Ciliciens et Menteur Crétois. Le contrôle des Pirates Ciliciens est perdu si le Menteur Crétois est joué soit comme une carte surprise ou défausse. L'annulation effective par une carte surprise n'est pas requise pour renvoyer les pirates à leur aire de base.

49 Supercherie et Surprise. Cette carte peut être utilisée contre les interceptions navales.

53 & 54 Offre de mariage Cleopatra/Thessalonice. Si elle sont déjà activées (et mariées à un général en vie), ces cartes peuvent être jouées pour marier la dame à un autre général, même à un ennemi du mari

actuel. Le divorce était chose courante, et ces femmes jouaient un rôle actif dans la politique macédonienne. Le mariage ne soumettait pas une femme royale à une obéissance silencieuse envers un mari. Une épouse dont les enfants ne recevaient pas suffisamment de considération pour l'héritage était prompte à tourner le dos à son mari.

Vérification de perte de général

Jet de dé	Bataille perdue	Gagnée ou égalité
1	-	-
2	-	-
3	-	-
4	-	-
5	Tué	-
6	Tué	Tué

Limites de ravitaillement

8 UCs sur des cités *majeures* ou mineures

3 UCs sur des points de transit

Les UCs d'éléphants sont maintenant comptées pour déterminer les limites de ravitaillement.

Entraînement des troupes (12.9)

7 POs 1 UC macédonienne

3 POs 1 UC de mercenaires

Pas plus de deux cartes Tyche par tour ne peuvent être utilisées pour l'entraînement des troupes.

Options d'interception

OPTION A

Le joueur interceptant peut **attaquer**: le joueur se déplaçant doit soit accepter la bataille ou *tenter d'éviter l'interception* (17.6).

OPTION B

Le joueur interceptant peut **défendre**: le joueur se déplaçant doit soit accepter la bataille ou *recule d'un espace* (16.1).

Autres changements importants

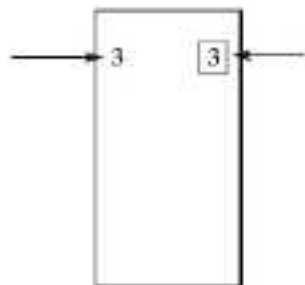
- Les Champions peuvent maintenant attaquer les Successeurs sans perdre leur statut de Champion
- Le bonus de plus grande flotte requiert maintenant au moins trois flottes.
- Vous pouvez déplacer un général avec une carte Tyche. AM = valeur en PO.
- La Phrygia remplace la Lydia pour le bonus Roi d'Asie.

Une unité

Capacité d'initiative

utilisée pour:

- mouvement
- interception
- éviter le combat



Capacité de combat

utilisée pour:

- combat

Remerciements spéciaux à Richard Berg pour sa permission de publier cette seconde édition et à John B. Firer pour toute son aide.

© 2000 par Mark Simonitch.

The Successors game est distribuée par Hasbro.

Commentaires et questions sur ces règles devraient être adressées à Mark Simonitch à:

13 Amity – Rockwall, Tx – 75087 ou par email: Simon7itch@aol.com

Traduction: Martin Alstrohm, Nicole Loutan; mise en page et mise en version 2: Nicole Loutan, <http://www.ludivers.ch>