Pillars of Heracles

Référence des composants — Français

Traduction communautaire — corrections bienvenues.

Les identifiants anglais permettent de retrouver les cartes et tuiles imprimées.

Une erreur ? Signalez-la ici : apeiron.games/pillars/corrections

City-state — 01 Aegean

Athènes

Le Centre du Savoir

City-state — 01 Med

Athènes

Architectes du Progrès

City-state — 02 Aegean

Sparte

Conquérants des Terres

City-state — 02 Med

Sparte

Guerriers de Légende

City-state — 03 Aegean

Corinthe

Vignobles de la Prospérité

City-state — 03 Med

Cyrène

Berceau de la Corne d'Abondance

City-state — 04 Aegean

Thèbes

Siège des Légendes

City-state — 04 Med

Memphis

Le Royaume Éternel

City-state — 05 Aegean

Milet

Cité des Érudits

City-state — 05 Med

Syracuse

Cité des Innovations

City-state — 06 Aegean

Rhodes

Le Bastion Maritime

City-state — 06 Med

Taras

Avant-poste Stratégique

City-state — 07 Aegean

Phocée

Maîtres de la Navigation

City-state — 07 Med

Marseille

Métropole du Négoce

City-state — 08 Aegean

Larissa

Puissance de Thessalie

City-state — 08 Med

Tarse

Porte des Expéditions

City-state — 09 Aegean

Pella

Puissance Macédonienne

City-state — 09 Med

Ephèse

Sanctuaire du Savoir

City-state — 10 Aegean

Halicarnasse

Carrefour du Marbre

City-state — 10 Med

Meschela

Nexus du Commerce Maritime

City-state — 11 Aegean

Troie

Citadelle de l'Endurance

City-state — 11 Med

Emporion

Maîtresse des Flots

City-state — 12 Aegean

Argos

Bastion des Champions

City-state — 12 Med

Carthage

Sanctuaire du Sacrifice

Strategy tile — Lighthouse

Phare

Une fois par tour, pour chaque Navire que tu possèdes dans un Port, gagne la Ressource correspondant à la Case terrestre de ce Port.

Strategy tile — Heroic Epic

Épopée Héroïque

Tes Cités ont 2 Puissances de plus.

Strategy tile — Theatre of Dionysius

Théâtre de Dionysos

Réduction de 1 Vin pour activer tes Cartes Mythologie.

Strategy tile — Olympic Games

Jeux Olympiques

Progresse sur la piste des Mercenaires ou Militaire avec une réduction de 3 Ressources chaque fois que tu effectues une action Déployer de la Rondelle. Cela ne s'applique pas aux autres moyens de Déployer des Unités, tels que les capacités de carte.

Strategy tile — Library

Bibliothèque

Une fois par tour, lorsque tu progresses sur une piste où ton marqueur de Joueur est à au moins 1 pas derrière tous les autres marqueurs de Joueur, pioche 2 Cartes Action.

Strategy tile — Architects of Prosperity

Architectes de la Prospérité

Progresse sur la piste Civilisation ou Navigation avec une réduction de 3 Ressources chaque fois que tu effectues une action de Rondelle de Construction. (Ne s'applique pas aux autres façons de Construire, c.-à-d. les capacités de cartes.)

Strategy tile — Polis Expansion

Expansion de la Ville

Chaque fois que tu effectues un Tour de Réapprovisionnement et que tu as un Navire dans un Port, progresse gratuitement sur la piste de la Région correspondant à ce Port.

Strategy tile — Vintners' Guild

Guilde des Vignerons

Double ta production de Vin issue des Piliers.

Strategy tile — Sculptors' Guild

Guilde des Sculpteurs

Double ta production de Marbre issue des Piliers.

Strategy tile — Carpenters' Guild

Guilde des Charpentiers

Double ta production de Bois issue des Piliers.

Strategy tile — Coiners' Guild

Guilde des Monnayeurs

Double ta production d'Or issue des Piliers.

Strategy tile — Blacksmiths' Guild

Guilde des Forgerons

Double ta production de Fer issue des Piliers.

Strategy tile — Tactical Maneuver

Manœuvre Tactique

Tu peux déplacer toutes tes Unités d'une case vers une case terrestre adjacente avec 1 Déplacement.

Strategy tile — Archery Mastery

Maîtrise du Tir à l'Arc

Chacun de tes Hoplites peut apporter au plus 1 Puissance à n'importe quelle case terrestre adjacente (au lieu de la sienne).

Strategy tile — Fortifications

Fortifications

Tes Bâtiments ont +1 Puissance.

Strategy tile — Siege Weapons

Armes de Siège

Si tu as au moins 2 Unités terrestres sur une Case terrestre contenant le Bâtiment d'un autre joueur, tu gagnes 2 Puissances supplémentaires sur cette Case.

Strategy tile — Phalanx Formation

Formation en Phalange

S'il y a 3 Unités terrestres à toi ou plus dans une Région, elles gagnent collectivement +2 Puissances.

Strategy tile — Strategic Initiative

Initiative Stratégique

Tu remportes toutes les égalités contre les autres joueurs.

Strategy tile — Council of Elders

Conseil des Anciens

Chaque fois qu'un autre joueur avance son marqueur jusqu'à la section de la Rondelle où se trouve ton marqueur, tu peux piocher 2 cartes (au lieu de 1).

Strategy tile — Naval Dominance

Domination Navale

Tes Navires peuvent se déplacer d'une Case supplémentaire à chaque action de Déplacement.

Strategy tile — Divine Ascent

Ascension Divine

Progresse sur la piste Olympien ou Titan avec une réduction de 3 Ressources chaque fois que tu effectues une action de Rondelle de Colonisation. (Ne s'applique pas aux autres façons de Coloniser, c.-à-d. les capacités de cartes.)

Hero — Thésée (Theseus)

Roi d'Athènes

Forgeur d'Unité

Ton Héros agit aussi comme un Navire, un Hoplite ou un Ouvrier. Tu peux Déployer des Unités là où se trouve ton Héros ; un Navire uniquement si ton Héros est sur une Case maritime.

Hero — Atalanta

Chasseresse Agile

Audace de la Nature Sauvage

Ton Héros peut se déplacer de deux Cases pour un coût de 1 Déplacement. Ton Héros peut épuiser des Tuiles Ressource, comme s'il était un Pilier.

Hero — Hippolyta

Reine des Amazones

Force Amazone

La Puissance de ton Héros est doublée lors de la résolution d'une Attaque (Siège ou Escarmouche).

Hero — Héraclès (Herakles)

Légende Immortelle

Force Herculéenne

La Puissance de ton Héros est doublée lors de toute action de Coloniser.

Hero — Iason

Chef des Argonautes

Unité de l'Équipage

Lorsque ton Héros se déplace, tu peux déplacer gratuitement avec lui n'importe quelles autres de tes Unités terrestres situées sur la même Case.

Hero — Cadmos (Kadmos)

Fondateur de Thèbes

Commandement du Fondateur

Seulement jusqu'à 2 Unités d'un autre joueur peuvent se déplacer sur la Case occupée par ton Héros. Pendant ton tour, tu peux déplacer toute Unité supplémentaire hors de cette Case.

Hero — Pythia

Oracle de Delphes

Aperçu Prophétique

Ton Héros compte comme une condition remplie pour les Prophéties.

Hero — Achilleús

Descendant de Pélée

Égide d'Achille

Ton Héros compte comme un Hoplite. Les autres joueurs ne peuvent pas interagir, via des Cartes Mythologie, avec la Case terrestre occupée par ton Héros.

Hero — Hektor

Défenseur de Troie

Champion du Duel

À tout moment pendant ton tour, tu peux placer ta tuile Escarmouche sur la Case terrestre occupée par ton Héros.

Hero — Ulysse (Odysseus)

Errant des Mers Vineuses

Stratège Rusé

Chaque fois que tu accomplis le défi sur un jeton Ulysse (Odysseus) face visible (en remplissant sa condition dans la Région correspondante), place le jeton sur cette tuile pour augmenter la Puissance d'Ulysse de 1.

Character card — Midwife

Sage-femme

Pioche une carte pour chacun de tes Ouvriers sur le plateau de jeu.

Character card — Captain

Capitaine

Pioche une carte pour chacun de tes Navires sur le plateau de jeu.

Character card — Symposiarch

Symposiarque

Réapprovisionne tous tes Piliers.

Character card — Priestess

Prêtresse

Active gratuitement toutes tes Cartes Mythologie.

Character card — Artisan

Artisan

Bannis 2 Cartes Personnage de ta main et/ou de ta défausse pour progresser gratuitement sur n'importe quelle piste.

Character card — Shield Maker

Fabricant de Boucliers

Pioche une carte pour chaque tranche de 2 Hoplites que tu as sur le plateau de jeu, OU chaque autre joueur ayant moins d'Hoplites que toi sur le plateau de jeu doit défausser une carte.

Character card — Admiral

Amiral

Déplace une fois chacun n'importe lesquels ou la totalité de tes Navires.

Character card — Goldsmith

Orfèvre

Ton Or est Joker pendant ton tour.

Character card — Oracle

Oracle

Échange 2 Cartes Prophétie face visible, ou remplis un emplacement de Carte Prophétie vide avec une Carte Prophétie face visible d'une autre Région (puis révèle la carte suivante dans la Région où tu as pris, le cas échéant).

Character card — Ruler

Souverain

Si tu Contrôles toutes les Cases terrestres de 2 Régions, gagne gratuitement une Carte Monument.

Character card — Adventurer

Aventurier

Déplace une de tes Unités terrestres jusqu'à 4 Cases.

Character card — Amazon

Amazone

Sur une Case terrestre où tu as un Hoplite, déplace une fois chacune toutes les Unités terrestres d'un autre joueur.

Character card — General

Général

Déplace n'importe quel nombre de tes Unités terrestres d'1 Case vers une Case adjacente.

Général

Déplace n'importe quel nombre de tes Unités terrestres d'1 Case vers une Case adjacente.

Character card — Architect

Architecte

Construis un Bâtiment ou une Cité avec une réduction de 1 Ressource.

Character card — Rhetor

Rhéteur

Prends une carte (pas celle-ci) de ta défausse ou de ta pioche dans ta main. Remélange ta pioche.

Character card — Sage

Sage

Défausse 2 Cartes Action pour progresser sur n'importe quelle piste où le marqueur d'un autre joueur est devant toi.

Character card — Oilmaker

Huilier

Bénéficie d'une réduction d'une Ressource Joker pendant ton tour.

Character card — Diplomat

Diplomate

Retire un jeton Siège ou Escarmouche d'un autre joueur. Le joueur affecté pioche 2 cartes.

Character card — Olympic Athlete

Athlète Olympique

Choisis un autre joueur. Vous choisissez tous les deux simultanément une carte de votre main et la révélez. Le joueur ayant révélé la carte avec la Puissance la plus élevée (en cas d'égalité, toi) gagne la Carte Olympien du dessus.

Character card — Philosopher

Philosophe

Si tu as Construit au moins une Agora, progresse gratuitement d'un pas sur la piste Civilisation.

Character card — Storyteller

Conteur

Bannis 2 cartes de ton deck (main, défausse ou pioche). Mélange ta pioche.

Character card — Scribe

Scribe

Effectue une action Acquérir.

Character card — Spy

Espion

Tu peux regarder la main d'un autre joueur, puis utiliser la capacité d'une de ses cartes (sans que le joueur la défausse).

Monument card — Olympic Track

Piste Olympique

Progresse de 1 pas sur une piste  avec une réduction de 3 Ressources.

Monument card — Theatre

Théâtre

Effectue la capacité d'une Carte Mythologie d'un autre joueur.

Monument card — Gymnasion

Gymnase

Tu disposes d'une action de Déplacement supplémentaire ce tour-ci.

Monument card — Treasury

Trésor

Pendant ton tour, bénéficie de 1 Or pour chacun de tes Bâtiments.

Monument card — Grand Statue

Grande Statue

Progresse de 1 pas sur une piste  avec une réduction de 3 Ressources.

Monument card — Sanctuary

Sanctuaire

Redistribue n'importe quel nombre de Cartes Prophétie face visible entre toutes les Régions (max. 1 par Région) ; puis révèle la carte suivante dans chaque Région ne contenant que des cartes face cachée, le cas échéant.

Monument card — Prytaneion

Prytanée

Pioche 3 cartes.

Monument card — City Walls

Murailles

Progresse de 1 pas sur une piste  avec une réduction de 3 Ressources.

Monument card — Akropolis

Acropole

Effectue la capacité de n'importe quelle Carte Personnage face visible de la Zone d'Acquisition, puis prends-la dans ta main.

Monument card — Grand Temple

Grand Temple

(aucune capacité, mais accorde 3 Gloires)

Monument card — Stoa

Stoa

Révèle la carte du dessus de n'importe quelle pioche Mythologie ; tu peux utiliser la capacité de la carte, puis place-la sous la pioche.

Monument card — Palace

Palais

Effectue une Vérification de statut de Consolidation ; pour cela, cette carte est considérée comme n'importe quel symbole (Aigle/Casque/Corne d'abondance).

Monument card — Colossus

Colosse

Tu peux transférer gratuitement tous tes Navires sur n'importe quelles Cases maritimes (Ports inclus).

Monument card — Mausoleum

Mausolée

Lorsque tu utilises une récompense d'une Tuile Population ce tour-ci, tu peux doubler la récompense.

Starting card — Farmer
Fermier

Starting card — Sailor
Marin

Starting card — Merchant
Marchand

Starting card — Explorer
Explorateur

Starting card — Blacksmith
Forgeron

Troy/Egypt — Trojan Horse
Cheval de Troie

Carte Monument

Tu peux jouer cette carte lorsqu'un Siège se résout ; tu peux y transférer n'importe quel nombre de tes Unités terrestres.

Troy/Egypt — Helen
Hélène

Carte Personnage

Influence d'Hélène : lorsqu'elle est jouée ou défaussée, chaque joueur de la Ligue Achéenne peut déplacer une de ses Unités. Cette carte ne peut pas être Bannie.

Troy/Egypt — Cassandre (Kassandra)
Cassandre (Kassandra)

Carte Personnage

Vision de Cassandre : pioche une Carte Action dans la main d'un joueur non allié et place-la dans ta défausse. Ce joueur peut échanger 2 Cartes Prophétie face visible sur le plateau de jeu.

Troy/Egypt — Menelaos
Ménélas

Carte Personnage

Manœuvre Spartiate : tu peux retarder une Escarmouche ou un Siège d'une manche.

Troy/Egypt — Agamemnon
Agamemnon

Carte Personnage

Ordre du Roi : nomme une Ressource. Continue de piocher des cartes jusqu'à ce que tu pioches la Ressource nommée ou que tu aies pioché 4 cartes.

Troy/Egypt — Ajax
Ajax

Carte Personnage

Troy/Egypt — Apep
Apophis

Messager du Chaos

Stagnation Éternelle : les autres joueurs ne peuvent pas se déplacer jusqu'au début de ton prochain tour.

Troy/Egypt — Ra
Ra

Dieu Soleil

Autorité Divine : annule la capacité d'une Carte Action ou d'une Carte Mythologie utilisée par un autre joueur.

Troy/Egypt — Hathor

Hathor

Déesse de l'Harmonie et de la Protection

Paix Céleste : si une de tes Unités est retirée du plateau de jeu, tu peux immédiatement la Déployer gratuitement sur une Case contenant une de tes Cités.

Troy/Egypt — The Great Pyramid of Giza

La Grande Pyramide de Gizeh

Monument

Géométrie Sacrée : tu peux réorganiser l'emplacement de jusqu'à trois de tes Bâtiments et/ou Piliers sur le plateau de jeu, en ignorant toute restriction.

Prophecy card — Era I #1

« Les mers convergent aux quais du destin »

Prophecy card — Era I #2

« Les labeurs jumeaux forgent l'acier du destin »

Prophecy card — Era I #3

« Dans l'étreinte des hoplites, la semence de la gloire »

Prophecy card — Era I #4

« Murmures divins à travers les murs sacrés »

Prophecy card — Era I #5

« Ombres projetées par la puissance fortifiée »

Prophecy card — Era I #6

« Le marché bruisse de triomphe »

Prophecy card — Era I #7

« Des colonnes solitaires appellent la victoire »

Prophecy card — Era I #8

« Des gardiens invisibles annoncent le triomphe »

Prophecy card — Era I #9

« Des pierres solitaires gardent les échos du pouvoir »

Prophecy card — Era II #10

« Deux vaisseaux, emplis de destin »

Prophecy card — Era II #11

« Des sentinelles de pierre gardent des vérités cachées »

Prophecy card — Era II #12

« La vaillance dans les récits des guerriers »

Prophecy card — Era II #13

« Des quilles façonnées présagent la domination »

Prophecy card — Era II #14

« Les Phalanges : Le Murmure des Empires »

Prophecy card — Era II #15

« Les artisans gravent le chemin vers la gloire »

Prophecy card — Era II #16

« Visions sacrées à la lumière du temple »

Prophecy card — Era II #17

« Le fracas retentissant présage la gloire »

Prophecy card — Era II #18

« Là où les flots et le commerce s'alignent »

Prophecy card — Era III #19

« Une terre prise dans l'étreinte d'un Titan »

Prophecy card — Era III #20

« Écoute l'appel du tumulte guerrier »

Prophecy card — Era III #21

« Ambitions élevées coulées dans la pierre »

Prophecy card — Era III #22

« L'héritage du maître tacticien »

Prophecy card — Era III #23

« Des avenirs bâtis sur des trônes étrangers »

Prophecy card — Era III #24

« Triple couronne de la puissance civique »

Mythology – Demigod — Sphinx

Sphinx

Énigme du Mystère : place la tuile Sphinx sur n'importe quelle Case terrestre. Tant que la tuile est sur cette Case, les autres joueurs doivent défausser une Carte Action avec la Ressource de la Case pour chaque Unité terrestre qu'ils déplacent ou transfèrent vers cette Case.

Mythology – Demigod — Chimera

Chimère

Transmutation Divine : nomme une Ressource ; c'est un Joker pour ce tour.

Mythology – Demigod — Giant

Géant

Force Gigantesque : déplace un de tes Bâtiments jusqu'à 2 Cases terrestres, en ignorant toute restriction.

Mythology – Demigod — Centaur

Centaure

Intrigue Équine : Invoque cette carte pour commencer ton Tour d'Avancée sans jouer de Carte Action, en avançant ton marqueur de 1 à 4 Cases dans le sens horaire sur la Rondelle.

Mythology – Demigod — Harpy

Harpie

Piqué de l'Aigle : épuise une Tuile Ressource en utilisant un Pilier appartenant à un autre joueur comme s'il était le tien.

Mythology – Demigod — Gorgon

Gorgone

Regard Pétrifiant : choisis deux Unités appartenant à un autre joueur. Pendant ce tour, ces Unités ne peuvent pas se déplacer.

Mythology – Demigod — Dionysios

Dionysios

Influence Enivrante : retourne une Tuile Population face visible (si elle ne l'est pas déjà), prends sa récompense, puis Bannis-la.

Mythology – Demigod — Icarus

Icare

Ascension Ailée : déplace une de tes Unités terrestres ou un de tes Navires sur le plateau de jeu vers n'importe quelle Case terrestre ou maritime, respectivement.

Mythology – Demigod — Bellerophon

Bellerophon

Monture Héroïque : effectue une action Coloniser sur une Case terrestre.

Mythology – Demigod — Perseus

Persée

Tueur de Monstres Légendaire : force un autre joueur à défausser une Carte Mythologie de ton choix. Tu peux Invoquer cette carte comme si tu étais le joueur actif.

Mythology – Demigod — Cyclops

Cyclope

Lancer de Rocher : choisis un de tes Piliers sur le plateau de jeu et transfère-le vers une autre Case terrestre. Tu peux déplacer 1 Unité de n'importe quel joueur de cette Case vers une Case adjacente.

Mythology – Demigod — Hydra

Hydre

Tactiques Changeantes : échange une de tes Tuiles Stratégie contre une tuile face visible du plateau de jeu.

Mythology – Demigod — Kerberos

Cerbère

Regard de Cerbère : effectue la capacité d'une de tes Cartes Action défaussées. Utilisable une seule fois par manche.

Mythology – Demigod — Typhon

Typhon

Tempête de Typhon : tu peux déplacer n'importe quel Navire vers n'importe quel Port ou Case maritime.

Mythology – Demigod — Gryffin

Griffon

Commandement Aérien : tu peux déplacer 2 de tes Unités depuis la même Case, jusqu'à 2 Cases de distance.

Mythology – Demigod — Ekhidna

Echidna

Métamorphe : échange l'emplacement de 2 Unités terrestres sur le plateau de jeu, appartenant au même joueur.

Mythology – Demigod — Minotaur

Minotaure

Forge Labyrinthique : effectue une action Construire sur n'importe quelle Case terrestre, avec une réduction de 1 Ressource.

Mythology – Demigod — Nymph

Nymphe

Charme Sylvestre : tu peux prendre gratuitement n'importe quelle Carte Personnage de la Zone d'Acquisition.

Mythology – Demigod — Sirens

Sirènes

Appel des Sirènes : choisis une Case terrestre. Tu peux déplacer vers la Case choisie n'importe quelles Unités terrestres d'un joueur depuis des Cases adjacentes.

Mythology – Demigod — Lotus Eaters

Lotophages

Léthargie Envoûtante : annule la capacité d'une Carte Action utilisée par un autre joueur.

Mythology – Demigod — Kirke

Circée

Sortilège Porcin : choisis une Unité terrestre appartenant à un autre joueur. Elle ne peut pas se déplacer, contribue 0 Puissance et n'a aucun effet de jeu jusqu'au début de ton prochain tour.

Mythology – Demigod — Orpheus

Orphée

Pacification Harmonique : choisis une Case terrestre. Réduis à 1 la Puissance de toutes les Unités terrestres sur cette Case jusqu'au début de ton prochain tour.

Mythology – Titan — Theia

Titanesse de la Lumière

Commandement Lumineux : choisis une Région. Ce tour-ci, tu peux épuiser tous les Piliers de cette Région comme s'ils étaient les tiens.

Mythology – Titan — Okeanos

Titan de la Mer

Bannissement Mortel : renvoie le Navire d'un autre joueur du plateau de jeu vers l'emplacement disponible le plus bas portant le symbole correspondant sur le plateau de ce joueur.

Mythology – Titan — Iapetos

Titan de la Mortalité

Bannissement Mortel : renvoie l'Unité terrestre d'un autre joueur du plateau de jeu vers l'emplacement disponible le plus bas portant le symbole correspondant sur le plateau de ce joueur.

Mythology – Titan — Phoebe

Titanide des Prophéties

Vision de l'Oracle : Bannis une Carte Prophétie face visible, puis retourne face visible la Carte Prophétie suivante (le cas échéant) dans cette Région.

Mythology – Titan — Atlas

Titan de l'Endurance

Ébranleur de Terre : choisis une Région et déplace n'importe lesquelles ou la totalité des Unités, Bâtiments, Piliers et tuiles Siège qui s'y trouvent, chacun vers une Case terrestre adjacente.

Mythology – Titan — Krios

Gardien des Cieux

Dispersion Céleste : renvoie le Pilier d'un autre joueur du plateau de jeu vers l'emplacement disponible le plus bas portant le symbole correspondant sur le plateau de ce joueur.

Mythology – Titan — Hyperion

Titan du Soleil

Annihilation Solaire : renvoie le Bâtiment d'un autre joueur du plateau de jeu vers l'emplacement disponible le plus bas portant le symbole correspondant sur le plateau de ce joueur.

Mythology – Titan — Koios

Axe des Cieux

Relocalisation Céleste : déplace n'importe quelle Cité du plateau de jeu vers une Case terrestre adjacente, en ignorant toute restriction.

Mythology – Titan — Kronos

Maître du Temps

Manipulation du Temps : effectue n'importe quelle action de Rondelle sans jouer de carte ni déplacer ton marqueur.

Mythology – Titan — Prometheus

Titan de la Prévoyance et de la Ruse

Perspicacité Éternelle : effectue une Vérification de statut.

Mythology – Titan — Epimetheus

Titan de la Réflexion Tardive

Sagesse du Recul : pioche 3 cartes, puis place n'importe quelle carte de ta main sur le dessus de ton deck.

Mythology – Titan — Mnemosyne

Titanide de la Mémoire

Souvenir Intemporel : récupère jusqu'à deux cartes de ton choix dans ta défausse et ajoute-les à ta main.

Mythology – Titan — Rheia

Titanide de la Fertilité et de la Maternité

Bénédiction Maternelle : tous les Hoplites contribuent pour 0 Puissance ce tour-ci.

Mythology – Titan — Tethys

Titanide de l'Eau Douce

Renouveau du Printemps : effectue un Tour de Réapprovisionnement durant lequel tu ne peux pas Activer cette carte.

Mythology – Titan — Gaia

Mère Nature

Largesse de la Terre : échange une de tes Cartes Mythologie avec un autre joueur (y compris cette carte), en préservant leurs états Invoqué/Activé.

Mythology – Titan — Themis

Titanide de la Justice

Balance de la Redistribution : transfère n'importe quel nombre d'Unités terrestres vers une Case terrestre, jusqu'à ce que la Puissance d'au moins deux joueurs soit à égalité sur cette Case terrestre.

Mythology – Olympian — Zeus

Roi des Dieux

Autorité Divine : Bannis une Cité sur une Case terrestre que tu Contrôles.

Mythology – Olympian — Poseidon

Dieu des Mers

Raz-de-marée : choisis un joueur. Tu peux déplacer une fois chacun n'importe lesquels ou la totalité de ses Navires. Ces Navires ne peuvent pas se déplacer jusqu'à ton prochain tour.

Mythology – Olympian — Hera

Reine des Dieux

Étreinte de l'Unité : Déploie gratuitement une Unité terrestre sur une Case contenant une de tes Cités.

Mythology – Olympian — Athéna (Athena)

Déesse de la sagesse

Stratège Divin : progresse gratuitement d'un pas sur n'importe quelle piste.

Mythology – Olympian — Apollo

dieu de la lumière et de la prophétie

Inspiration Divine : prends une Tuile Stratégie face visible du plateau de jeu et place-la sur cette carte. Lorsque tu Actives ou défausses cette carte, retire cette Tuile Stratégie du jeu.

Mythology – Olympian — Aphrodite

Déesse de l'Amour

Charme Irrésistible : place la tuile Aphrodite sous n'importe quelle Unité terrestre du plateau de jeu ; cette Unité est traitée comme une de ta couleur jusqu'à ce que cette carte soit Activée ou défaussée (retire alors la tuile).

Mythology – Olympian — Hermes

Messager des Dieux

Agilité du Messager : prends 2 de tes Unités terrestres de ton choix du plateau de jeu et transfère-les vers une seule Case terrestre de ton choix.

Mythology – Olympian — Demeter

Déesse des moissons

Récolte Abondante : ce tour-ci, produis le double de Ressources lorsque tu épuises une Tuile Ressource avec un Pilier.

Mythology – Olympian — Ares

Dieu de la guerre

Place la tuile Arès sur n'importe quelle Case. Tu as 5 Puissances supplémentaires sur cette Case jusqu'à ce que cette carte soit Activée ou défaussée (retire alors la tuile).

Mythology – Olympian — Hades

Roi des Enfers

Commandement des Enfers : reprends n'importe quelle carte Bannie dans ta main, et tu peux immédiatement utiliser sa capacité.

Mythology – Olympian — Persephone

Reine des Enfers

Voile des Ombres : accomplis une Carte Prophétie si tu en remplis les conditions.

Mythology – Olympian — Artemis

Déesse de la chasse

Cueillette de la Chasseresse : prends gratuitement jusqu'à 2 Cartes Personnage de la Zone d'Acquisition dans ta main.

Mythology – Olympian — Hephaistos

Dieu du feu et de la forge

Bénédiction de la Forge : pour le reste de ce tour et jusqu'au début de ton prochain tour, tes Unités terrestres contribuent chacune 1 Puissance supplémentaire.

Mythology – Olympian — Hestia

Déesse du foyer

Sanctuaire de la Paix : place la tuile Hestia dans n'importe quelle Région. Tant que la tuile Hestia s'y trouve, aucune tuile Siège ou Escarmouche ne peut être ajoutée à la Région, ni ses Cases terrestres Colonisées.

Mythology – Olympian — Nike

Déesse de la victoire

Fondation du Triomphe : Construis une Cité sur une Case terrestre que tu Contrôles.

Mythology – Olympian — Asclepius

Dieu de la guérison

Sanctuaire de la Guérison : Invoque cette carte pour annuler le retrait d'une de tes Unités.