RÉPONSES OFFICIELLES SUR LES RÈGLES

# Errata & Foire aux questions

**Mis à jour le 26 octobre 2026.** Cette FAQ remplace l'Errata & Foire aux questions en français v1.5. En cas de différence entre cette page et le livret de règles imprimé, c'est cette page qui prévaut. Elle répond aux questions de règles posées par les joueurs sur BoardGameGeek, sur Kickstarter, sous les vidéos YouTube et dans notre groupe Facebook.

Les numéros de page renvoient au livret de règles anglais imprimé ; entre crochets, la page de l'édition de lecture française v1.4. Le livret de règles français v1.4 intègre déjà ces errata, y compris ceux du 23 octobre 2026. Lis les règles en français en ligne : apeiron.games/pillars/reader/fr.

NOUVEAU ajouté le 23 octobre 2026 CORRECTION remplace l'une de nos réponses précédentes

apeiron.games/pillars/faq · mis à jour le 26 octobre 2026. La page web en anglais est toujours la version la plus récente ; ce PDF en est la traduction française du 26 octobre 2026.

## Errata

Corrections apportées aux composants imprimés. Joue en les appliquant.

### Règles du jeu

#### CORRECTION Les Tuiles Ressource sont placées face visible p. 5 [p. 8], étape 20

Place les Tuiles Ressource au hasard sur les cases terrestres, puis retourne-les face visible.

Nos errata de mai 2025 renvoyaient par erreur à la page 4, étape 10.

#### NOUVEAU Utilise les 21 Tuiles Stratégie p. 4 [p. 6], étape 6

Il y a 7 Tuiles Stratégie de chaque type. Répartis chaque type en une pile de 4 et une pile de 3, puis retourne face visible la tuile du dessus de chaque pile. Trois tuiles ont été ajoutées tardivement et manquent dans le texte de mise en place.

## Choisir où va la Puissance d'un Navire p. 6 [p. 10]

« Lorsque de la Puissance est attribuée à une case terrestre précise de ton choix, ce choix ne s'applique que durant la phase où il est fait. Aux phases ultérieures ou aux tours ultérieurs, tu peux modifier ce choix, chaque fois que la Puissance est comptée. » (Ainsi, par exemple, tu peux compter un Navire pour une case terrestre durant une Vérification de statut, puis pour une autre case terrestre plus tard durant ton Tour d'Avancée.)

---

## CORRECTION Une récompense Mythologie n'Active qu'une carte du même type p. 7 [p. 11] et p. 11 [p. 17]

Lorsqu'une récompense te permet de piocher une carte Mythologie, l'alternative consistant à Activer plutôt l'une de tes cartes ne s'applique qu'à une carte du même type. Une récompense Titan Active un Titan, une récompense Olympien un Olympien, une récompense Demi-dieu un Demi-dieu. Cela vaut pour les récompenses de piste (p. 7 [p. 11]) et pour les récompenses des Tuiles Population (p. 11 [p. 17]).

Les errata de mai 2025 ne citaient que la page 7.

---

## NOUVEAU La Cité du pas 3 exige de la Puissance dans la Région p. 7 [p. 11]

Pour gagner la tuile Cité commune du pas 3 d'une piste de Région, un joueur doit avoir au moins 1 Puissance dans cette Région. Si aucun joueur n'y a de Puissance, personne ne la gagne : place-la sur la case sous la section « Construire » de la Rondelle. Les égalités se départagent comme indiqué dans le livret de règles.

---

## NOUVEAU Chaque rangée du plateau Joueur ne rapporte sa Tuile Stratégie qu'une fois p. 6 [p. 9], p. 10 [p. 16], p. 11 [p. 17]

Vider une rangée de ton plateau Joueur te rapporte sa Tuile Stratégie une seule fois par partie. Si des pièces reviennent dans cette rangée et que tu la vides de nouveau, tu ne gagnes rien de plus.

---

## La progression lors de la Vérification de statut est gratuite p. 8 [p. 13]

Vérification de statut : les Vérifications de statut Domination et Consolidation sont gratuites.

---

## Une seule Prophétie par tour p. 8 [p. 14]

Tu ne peux Accomplir qu'une seule carte Prophétie par tour, et seulement à la fin de ton tour. Perséphone (Persephone) est l'exception (voir Perséphone).

---

## CORRECTION Quand tu peux Invoquer une carte Mythologie p. 8 [p. 14]

**À ton tour,** tu peux Invoquer un nombre quelconque de cartes Mythologie avant, entre ou après les étapes de ton tour : avant ta Vérification de statut, entre ses étapes (Siège, Domination, Consolidation), entre les étapes de ton Tour d'Avancée ou de ton Tour de Réapprovisionnement, et à la fin de ton tour. Tu ne peux pas Invoquer au milieu d'une étape, par exemple à mi-chemin de ton Déplacement ou pendant une action Construire.

**Au tour d'un autre joueur,** tu peux Invoquer au plus une carte, avant, entre ou après ses étapes, comme indiqué dans le livret de règles.

**Les cartes qui annulent quelque chose** (Asclépios (Asklepios), les Lotophages (Lotus Eaters), ainsi que Ra et Hathor du Royaume d'Égypte) se jouent au moment où se produit ce qu'elles annulent. Au tour d'un autre joueur, c'est ta seule carte.

Ceci remplace notre réponse sur BoardGameGeek d'août 2025, qui autorisait l'Invocation au milieu d'une action. Un seul ensemble de moments, clairement défini, permet à toutes les tables, ainsi qu'à la version Board Game Arena, de jouer au même jeu.

---

## L'exemple du joueur jaune p. 12 [p. 18]

Dans l'exemple, le joueur jaune pioche lui aussi deux cartes Titan et en garde une comme récompense de piste.

---

## NOUVEAU Fin de partie : compte les pistes différentes p. 6 [p. 9], p. 13 [p. 20]

La fin de partie est déclenchée lorsque les joueurs ont atteint la fin d'un nombre de pistes de Région *différentes* égal au nombre de joueurs. Deux joueurs qui atteignent la fin de la même piste ne comptent que pour une seule piste.

---

## CORRECTION Égalités lors du déplacement des Barbares p. 15 [p. 24]

Les Barbares se déplacent vers la case terrestre la plus proche contenant un Bâtiment, une Cité ou un Pilier. Si deux cases sont à égale distance, ils se déplacent vers celle où un joueur qui y possède un Bâtiment, une Cité ou un Pilier a le moins de Puissance. Les joueurs qui n'ont ni Bâtiment, ni Cité, ni Pilier sur la case ne sont pas pris en compte. Si l'égalité persiste, ils se déplacent vers la case où la Puissance totale de tous les joueurs est la plus faible, puis comme indiqué dans le livret de règles.

Ceci remplace notre réponse de mai 2025, qui mélangeait les deux lectures.

---

## « Pile avancée » désigne la pioche des Ressources p. 31 [p. 44]

À la page 31 [p. 44], « pile avancée » est une coquille ; il s'agit de la pioche des Ressources. Cela ne concerne que le livret de règles imprimé : la carte Athlète Olympique n'est plus utilisée dans le jeu solo (voir Cartes retirées du jeu solo).

---

## Aide de jeu

### Conditions de Construction

Pour Construire un Bâtiment sur une case terrestre, il te faut :

1. l'un de tes Ouvriers sur cette case ;
2. aucun autre Bâtiment t'appartenant sur cette case ; et
3. aucun Bâtiment du même type sur cette case, quel que soit le joueur.

Il n'y a **aucune limite par Région**. La ligne de l'Aide de jeu sur un Bâtiment de chaque type par Région est une erreur d'impression ; le livret de règles (p. 10 [p. 16]) a raison. Une case terrestre peut donc accueillir au plus un Temple, une Agora et une Citadelle, chacun appartenant à un joueur différent.

---

## Cartes et composants

### Cyrène (Kyrene)

La capacité de la Cité-État Cyrène ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

---

### NOUVEAU Expansion de la Ville (Polis Expansion)

La progression sur la piste est gratuite. Tu progresses une fois pour chaque Région dont l'un des Ports accueille l'un de tes Navires, quel que soit le nombre de tes Navires qui s'y trouvent.

---

### Asclépios (Asklepios)

Le texte de la carte d'Asclépios (Asklepios) devrait commencer par « Invoquer », et non par « Activer ».

---

### Iapetos

Iapetos retire une *Unité terrestre* d'un autre joueur (et non une Unité quelconque).

---

### Cerbère (Kerberos)

L'utilisation de Cerbère est limitée à une fois par manche.

---

### NOUVEAU Les cartes du Royaume d'Égypte p. 3 [p. 3]

Memphis ne peut pas utiliser les cartes Mythologie normales. Chaque fois qu'elle devrait en gagner une, elle prend à la place l'une de ses quatre cartes Royaume d'Égypte :

- **Apophis (Apep), Ra et Hathor** sont les cartes Mythologie de Memphis. Place la carte choisie dans un emplacement de carte Mythologie ; Memphis l'Invoque et l'Active comme n'importe quelle carte Mythologie, et elle compte comme une carte Mythologie pour les Prophéties.
- **La Grande Pyramide de Gizeh** est le Monument spécial de Memphis. Prends-la en main et joue-la comme n'importe quelle carte Monument.

La liste des composants appelle ces cartes « cartes Action » et la tuile Memphis indique « 4 cartes Mythologie spéciales » ; les faces imprimées des cartes ont raison.

---

### NOUVEAU Le 5e joueur

Le 5e joueur (Extension Épique) est prévu pour le mode Siège du Destin. Un 5e joueur pioche 7 cartes à la mise en place.

---

## Cartes Mythologie

Pour savoir quand tu peux Invoquer, voir Quand tu peux Invoquer une carte Mythologie.

### NOUVEAU Atlas : qu'est-ce qui se déplace, et où ?

Choisis une Région. N'importe lesquels ou la totalité des Unités, Bâtiments, Piliers et tuiles Siège de cette Région peuvent se déplacer, chacun vers une case terrestre adjacente de ton choix. Chaque pièce peut aller sur une case différente, et la destination peut se trouver dans une autre Région. Les restrictions sont ignorées, si bien que des pièces peuvent se retrouver empilées (par exemple, deux Piliers sur une même case terrestre ; voir deux Cités ou deux Piliers sur une même case). Les Cités ne se déplacent pas.

---

### NOUVEAU Perséphone (Persephone) : quelle Prophétie, et quand ?

Perséphone te permet d'Accomplir une Prophétie supplémentaire, immédiatement lorsque tu l'Invoques, même au tour d'un autre joueur. Elle s'ajoute à ta Prophétie normale de fin de tour. Tu dois remplir les conditions de cette Prophétie dans sa propre Région, comme d'habitude.

---

### NOUVEAU Gorgone (Gorgon) : de quel tour parle « ce tour » ?

Du tour au cours duquel tu l'Invoques. Pour empêcher les Unités d'un autre joueur de se déplacer, Invoque la carte Gorgone au tour de ce joueur, avant son étape de Déplacement. Utilisée à ton propre tour, elle n'immobilise ces Unités que pendant ton tour.

---

## NOUVEAU Lotophages (Lotus Eaters) : quand les jouer ?

Lorsqu'un autre joueur utilise la capacité de sa carte Action, avant qu'elle ne prenne effet. Sa carte reste jouée et son avancée sur la Rondelle est maintenue ; seule la capacité est annulée. C'est ta seule carte pour le tour de ce joueur.

## NOUVEAU Théâtre (Theatre) : peut-il copier une carte Mythologie déjà utilisée ?

Oui. Le Théâtre peut copier la capacité de n'importe quelle carte Mythologie d'un autre joueur, qu'elle soit Activée ou Invoquée. L'état de sa carte ne change pas.

## NOUVEAU Persée (Perseus) : qu'advient-il de la carte ?

Choisis n'importe quelle carte Mythologie d'un autre joueur, Activée ou Invoquée. Ce joueur la défausse sous la pioche correspondante, et tu peux utiliser sa capacité une fois, immédiatement, comme si tu étais le joueur actif.

## Cerbère, Théâtre et Athéna ensemble

Cerbère (Kerberos) ne peut être utilisé qu'une fois par manche (errata), ce qui met fin à la boucle de répétition découverte par des joueurs. Le Théâtre copie la capacité de n'importe quelle carte Mythologie d'un autre joueur. Athéna (Athena) peut être Activée grâce à une récompense Olympien (voir Athéna).

## Athéna (Athena) : peut-elle s'Activer elle-même ?

Athéna te permet de progresser sur n'importe quelle piste. Chaque fois que tu recevrais une récompense de piste pour gagner une carte Olympien, tu peux utiliser cette récompense pour Activer une carte Olympien — y compris Athéna — au lieu d'en piocher une autre. Tu ne peux toutefois pas utiliser une récompense Demi-dieu ou Titan pour Activer Athéna.

## NOUVEAU Quand les tuiles Mythologie quittent-elles le plateau ?

Une tuile Mythologie (Arès, Aphrodite, Sphinx, Hestia) reste sur le plateau tant que sa carte est Invoquée. Lorsque cette carte est de nouveau Activée ou défaussée, retire la tuile.

## NOUVEAU Aphrodite : combien de temps l'Unité est-elle à moi ?

Jusqu'à ce qu'Aphrodite soit de nouveau Activée ou défaussée. Il peut s'agir de n'importe quelle Unité, y compris un Héros, car les Héros sont des Unités terrestres. L'exception est Achille (Achilleús) : les autres joueurs ne peuvent pas affecter, avec des cartes Mythologie, la case terrestre où il se trouve.

## NOUVEAU « Réduis à 1 » contre « +1 » (Orphée et autres)

Un effet qui fixe la Puissance à un nombre s'applique après tous les bonus. Une Unité terrestre sous l'effet d'Orphée (Orpheus) a exactement 1 Puissance, quels que soient ses améliorations ou ses effets +1. Orphée n'affecte pas les Navires.

---

## NOUVEAU Cyclope (Cyclops) : cette case peut-elle encore être Colonisée ?

Oui. Déplacer le Pilier sur une case inexplorée l'explore : retourne ses Tuiles Population face visible. Les Tuiles Population restent en place jusqu'à ce que quelqu'un Colonise la case. Le joueur qui la Contrôle peut la Coloniser plus tard : il retire les Tuiles Population et prend la récompense, mais ne place pas de Pilier, puisqu'il y en a déjà un. Le propriétaire du Pilier peut épuiser la Tuile Ressource de cette case comme d'habitude.

---

## NOUVEAU Asclépios et Hathor : qu'est-ce qui compte comme un « retrait » ?

Une Unité renvoyée sur ton plateau Joueur par Iapetos ou Océan (Okeanos), et une Unité perdue lors d'une Escarmouche.

---

## Zeus : peut-il prendre la dernière Cité d'un joueur ?

Non, car cela reviendrait essentiellement à éliminer un joueur, à l'image de l'interdiction d'assiéger les dernières Cités.

---

## Hadès (Hades)

Tu peux reprendre n'importe quelle carte Bannie, y compris une carte Bannie par un autre joueur. La carte reste dans ta main après que tu as utilisé sa capacité.

---

## Emplacements Mythologie pleins, et perte d'un Temple

Si tous tes emplacements sont pleins lorsque tu gagnes une carte Mythologie, tu peux défausser l'une des tiennes pour faire de la place. La nouvelle carte arrive Activée. Si tu perds un Temple et que tu as désormais plus de cartes Mythologie que d'emplacements, défausse immédiatement jusqu'à ce que tes cartes tiennent dans tes emplacements.

---

## Personnages, Monuments et Cités-États

### Une carte Personnage obtenue en récompense de piste : puis-je Bannir ?

Non. Tu ne peux Bannir que lorsque la récompense montre le symbole Bannir, ou lorsque tu Acquiers (Monuments compris).

### Quand la capacité d'une carte Action s'applique-t-elle ?

Uniquement lorsque tu joues la carte pour avancer sur la Rondelle, au début de ton Tour d'Avancée. Une carte défaussée pour payer quelque chose ne donne que sa Ressource.

### Amazone (Amazon) et les Navires d'un autre joueur

La carte Personnage Amazone peut déplacer les Unités terrestres d'un autre joueur via les Navires de ce joueur.

### NOUVEAU Architecte (Architect) : d'où vient la Cité ?

Des tuiles Cité communes situées sous la section « Construire » de la Rondelle, comme pour une action Construire normale.

### NOUVEAU Minotaure (Minotaur) : ai-je besoin d'un Ouvrier ?

Oui. Le Minotaure te donne une action Construire supplémentaire avec une réduction de 1 Ressource, selon les conditions de Construction normales ; tu as donc besoin de l'un de tes Ouvriers sur la case.

### NOUVEAU Huilier (Oilmaker) : « une réduction d'une Ressource Joker »

Une fois pendant ton tour, paie une Ressource de moins, du type de ton choix. Le symbole au bas de certaines cartes signale les cartes utilisées uniquement à 3 joueurs ou plus.

### CORRECTION Grand Temple : aucune capacité ?

Exact, il n'a aucune capacité. C'est le seul Monument qui vaut 3 Gloires, comme imprimé ; tous les autres Monuments valent 1 Gloire. Le 2 sur la carte est sa Puissance.

En juin 2025, nous avons confirmé par erreur « vaut deux points » sur BoardGameGeek.

## NOUVEAU La Grande Pyramide de Gizeh : que signifie « réorganiser » ?

Déplace jusqu'à trois de tes Bâtiments et/ou Piliers vers n'importe quelles cases terrestres du plateau, en ignorant les restrictions habituelles. La Pyramide est la carte Monument de Memphis : elle va dans ta main lorsque tu la gagnes (voir les cartes d'Égypte).

## NOUVEAU Memphis, Carthage (Qart-ḥadašt) et les Prophéties Mythologie

Apophis, Ra et Hathor, les cartes de Memphis, comptent comme des cartes Mythologie pour les Prophéties (voir les cartes d'Égypte). Les cartes Mythologie Bannies par Carthage ne comptent pas ; elles ajoutent seulement de la Puissance à ses Temples.

## NOUVEAU Cyrène (Kyrene) : « si Joker »

Cela s'applique lorsque Cyrène épuise une Tuile Ressource Joker, c'est-à-dire l'Atlantide dans le mode Atlantide. Cyrène produit alors 2 Ressources d'un même type. Avec une Guilde correspondante, Cyrène en produit 4.

## CORRECTION Argos : combien de Gloire ?

3 Gloires pour chaque joueur *différent* dont tu détiens le marqueur en fin de partie : au plus 3 dans une partie à 2 joueurs, 6 à 3 joueurs, 9 à 4.

En mai 2025, nous avions écrit que deux victoires rapportent 6 Gloires dans une partie à 2 joueurs. La carte a raison.

## Pella

La Puissance de piste de Pella ne compte que lorsque la Puissance est comparée pour une Région entière, jamais pour une seule case terrestre.

## Emporion

Sa capacité fonctionne une fois par tour, comme imprimé.

## Athènes (Athenai, côté égéen) : la Tuile Stratégie de mise en place

Elle fonctionne dès le début de la partie, comme toute Tuile Stratégie.

## NOUVEAU Rome

Rome (côté méditerranéen, Extension Épique) a une tuile Cité-État et aucune carte supplémentaire. *Tous les chemins mènent à Rome :* déplacer l'une de tes Unités terrestres vers une case adjacente contenant l'un de tes Bâtiments coûte 0 Déplacement.

### NOUVEAU Où se trouve le texte des Tuiles Stratégie ?

Les tuiles ne montrent que des symboles. Leur texte complet figure à l'Annexe 2 du livret de règles (p. 14 [p. 22]), et c'est ce texte qui fait foi.

### NOUVEAU Ascension Divine (Divine Ascent) : un pas ou plusieurs ?

Un pas. Chaque fois que tu effectues une action Coloniser de la Rondelle, progresse d'un pas sur la piste Olympien ou Titan, en payant 3 Ressources de moins que son coût. Architectes de la Prospérité (Construire) et Jeux Olympiques (Déployer) fonctionnent de la même façon.

### NOUVEAU Maîtrise du Tir à l'Arc (Archery Mastery)

Chacun de tes Hoplites peut apporter au plus 1 Puissance à une case terrestre adjacente au lieu de la sienne. Cette Puissance y compte pour tout : Contrôle, Domination et Consolidation.

### NOUVEAU Manœuvre Tactique (Tactical Manoeuvre)

Chaque Déplacement peut déplacer toutes tes Unités d'une case vers une case terrestre adjacente. Avec 2 Déplacements, tu peux le faire deux fois.

## Construction, Colonisation et Contrôle

### Les Piliers et les Cités ne sont pas des Bâtiments

Les Bâtiments sont uniquement les Temples, les Agoras et les Citadelles. Une case terrestre peut contenir à la fois une Cité, des Bâtiments et un Pilier. Pour les règles de Construction, voir Conditions de Construction.

### Deux Cités ou deux Piliers sur une même case terrestre ?

Normalement (par une action normale comme « Construire » ou « Coloniser »), non, mais en raison de la Règle d'or, les effets de cartes et de tuiles peuvent passer outre les règles normales, de sorte que tu peux par exemple, en utilisant une carte Mythologie, te retrouver avec 2 Cités ou 2 Piliers sur la même case terrestre.

**Deux Piliers et une seule Tuile Ressource :** la tuile n'appartient à personne. Tu l'épuises en y déplaçant ton Pilier, et seulement si aucun Pilier ne s'y trouve déjà (p. 7 [p. 11]). Ainsi, le premier qui l'épuise y place son Pilier, et l'autre joueur ne peut pas l'utiliser tant que ce Pilier s'y trouve. Lorsque son propriétaire Réapprovisionne ses Piliers, le Pilier revient à côté de la tuile, toujours sur la même case, et chacun des deux joueurs peut de nouveau l'épuiser.

## Coloniser : où, et avec quoi ?

Tu peux Coloniser n'importe quelle case terrestre que tu Contrôles. Tu n'as pas besoin d'y avoir une Unité terrestre : les Bâtiments, les Navires dans son Port et les Cités comptent dans ta Puissance. Coloniser retire les Tuiles Population de la case, et tu prends leurs récompenses. Ensuite, si la case n'a pas de Pilier, tu peux y placer l'un des tiens.

---

## NOUVEAU Coloniser en fin de partie

Coloniser te permet toujours de placer un Pilier sur n'importe quelle case terrestre que tu Contrôles et qui n'en a pas. Une case contenant le Pilier d'un autre joueur peut être Colonisée si tu la Contrôles : tu prends toute récompense Population qui s'y trouve encore, mais tu ne places pas de Pilier. Pour t'emparer du Pilier d'un autre joueur, lance un Siège.

---

## NOUVEAU Contrôler une case ou une Région

Tu Contrôles une case terrestre lorsque ta Puissance y est supérieure à celle de chacun des autres joueurs et supérieure au total de ses Tuiles Population. Tu Contrôles une Région de la même façon, en utilisant ta Puissance totale sur l'ensemble de la Région ; tu n'as pas besoin de Contrôler chacune de ses cases.

Seules les Tuiles Population face visible comptent. Une tuile face cachée n'ajoute rien tant qu'elle n'a pas été explorée.

---

## NOUVEAU Initiative Stratégique contre les Tuiles Population

L'Initiative Stratégique ne te fait remporter les égalités que contre les autres joueurs. Contre les Tuiles Population et les Barbares, ta Puissance doit toujours être supérieure, jamais égale.

---

## NOUVEAU La Cité du pas 3 : où doit-elle aller ?

Sur n'importe quelle case terrestre de cette Région sans Cité ; il n'est pas nécessaire que ce soit une case que tu Contrôles. Si la Région n'en a aucune, ou s'il s'agit d'un Domaine interdit, place-la sur une case appropriée d'une autre Région. Pour savoir qui la gagne, voir les errata.

---

## La Domination ou la Consolidation peuvent-elles atteindre le pas 5 ?

Non. Une Vérification de statut ne te fait jamais dépasser le pas 4. Tu atteins le pas 5 par l'action Ascension, ou grâce à des effets de cartes et de tuiles.

---

## NOUVEAU Récompenses de piste et symbole éclair

Les capacités de piste sont permanentes et se cumulent. Un symbole éclair signale une récompense unique, obtenue une seule fois, lorsque tu atteins ce pas.

---

### Réductions de l'Agora et des Monuments

Chaque réduction d'Agora est d'une Ressource du type de cette case terrestre, par pas de piste. Une réduction supérieure au coût rend le pas gratuit ; elle ne te donne jamais de Ressources.

---

### NOUVEAU Vaincre un camp barbare : le pas de piste est-il gratuit ?

Oui. Comme toute récompense de Tuile Population, il ne coûte rien.

---

## Sièges et Escarmouches

### NOUVEAU Ma tuile Siège est-elle retirée si je perds ?

Oui. Que tu gagnes ou que tu perdes, retire ta tuile Siège et ignore le reste de ta Vérification de statut.

---

### Une seule cible par tuile

Tu dois viser exactement un joueur avec la tuile Siège et un joueur avec la tuile Escarmouche (cela peut être un autre).

---

### Retirer un Pilier après un Siège réussi

1. Le vainqueur peut y placer l'un de ses propres Piliers, depuis son plateau Joueur. Si tous ses Piliers sont déjà sur le plateau, il peut en déplacer un depuis une autre case, comme avec l'action Coloniser.
2. Si tu vides ainsi une rangée de ton plateau Joueur, tu gagnes sa Tuile Stratégie comme d'habitude (une fois par rangée ; voir les errata).
3. Si le Pilier retiré se trouvait sur une Tuile Ressource, le nouveau Pilier est placé sur la case terrestre réapprovisionné, et non épuisé.
4. Le joueur qui a perdu le Pilier le remet sur son plateau Joueur, dans l'emplacement correspondant. Une Tuile Stratégie posée sur cet emplacement ne l'en empêche pas, et ce joueur ne perd pas la tuile.

---

### Les Tuiles Stratégie bloquent-elles le retour des pièces ?

Non. Les bonus des Tuiles Stratégie sont permanents, et une pièce qui revient retourne dans son emplacement correspondant.

---

### Escarmouche

Tu dois avoir au moins un Hoplite sur la case. Les égalités profitent à l'attaquant. Un attaquant qui perd ne pioche pas 2 cartes. Le perdant repioche les cartes qu'il a utilisées pour le Soutien Tactique de Carte.

---

### NOUVEAU Comment retirer le Pilier d'un autre joueur ?

En remportant un Siège contre lui, en remportant une Escarmouche (Mode Escarmouche), avec Krios, ou par l'intermédiaire des Barbares (mode Hordes barbares).

---

### Assiéger une Cité fondée par Marseille (Massalia)

Place la tuile Siège là-bas comme d'habitude et résous-la au début de ton tour suivant. Seuls les Navires peuvent participer au Siège, car les Unités terrestres ne peuvent pénétrer sur les cases maritimes.

---

### NOUVEAU À quoi sert la Puissance sur une case maritime ?

Elle compte dans deux cas : le Siège d'une Cité de Marseille construite sur une case maritime (seuls les Navires y participent), et l'Atlantide. Un Navire sur une case maritime apporte aussi 1 Puissance à une case terrestre adjacente de ton choix, choisie de nouveau à chaque phase (voir les errata).

---

## Déplacement et Navires

### Les Navires comme ponts

Déplacer une Unité terrestre sur l'un de tes Navires coûte 0 Déplacement, que ce soit depuis une case terrestre ou depuis un autre de tes Navires. Une chaîne de tes Navires sur plusieurs cases maritimes forme donc un seul pont. Débarquer sur une case terrestre coûte 1 Déplacement. Un Navire dans un Port n'est pas un pont. Les Navires n'ont pas de limite de capacité ; les « 3 Unités par Navire » vues dans les premières vidéos viennent des règles du prototype.

---

### NOUVEAU Un seul moment de Déplacement par Tour d'Avancée

Tu disposes d'un seul moment de Déplacement pendant ton Tour d'Avancée, avant ou après ton action de la Rondelle. Les actions bonus des cartes (comme Kronos, Scribe, Architecte, Minotaure ou Bellerophon) ne t'en donnent pas un autre.

---

### NOUVEAU Les Navires et les ponts du plateau

Les Navires peuvent passer sous tous les ponts dessinés sur le plateau : Gibraltar, Messine, le Bosphore et l'isthme de Corinthe.

---

### NOUVEAU Les Cyclades (Kyklades)

Les îles des Cyclades sont des cases terrestres (p. 2 [p. 2]). Les Navires peuvent aussi entrer dans les eaux des Cyclades (cases maritimes 6, 7 et 8). Un Navire qui s'y trouve apporte 1 Puissance à une case terrestre adjacente, comme tout Navire sur une case maritime.

### NOUVEAU Corinthie (Korinthia) et Laconie (Lakonia)

La Corinthie et la Laconie ne sont pas adjacentes.

### Faire traverser la mer à des Unités grâce à des effets de cartes

Tes Unités ne traversent que sur tes propres Navires. Amazone est l'exception (voir Amazone).

### Entrer dans une case inexplorée et en ressortir

C'est permis : entre, révèle ses tuiles, et continue avec tes Déplacements restants.

### Puis-je avancer de 0 case sur la Rondelle ?

Non. Le minimum est 1, même avec le bonus de la piste Civilisation (p. 7 [p. 10]).

## Mise en place et déroulement du tour

### Y a-t-il une limite de cartes en main ?

Non. Il n'y a qu'une taille de Réapprovisionnement.

### Garder des Ressources pour plus tard

Une Ressource provenant d'une carte que tu as défaussée doit être dépensée durant le même tour ; tu ne peux pas la garder. Lors d'un Tour de Réapprovisionnement, l'ordre est : ta main, puis tes Piliers, puis l'Activation. Un Pilier réapprovisionné par une capacité de Cité-État peut de nouveau épuiser une Tuile Ressource durant ce tour, car il s'agit de dépenser, et non de garder.

### Le marqueur Premier Joueur

Il ne se déplace jamais. Il marque la fin de chaque manche.

### Les Prophéties appartiennent à leur Région

Tu remplis les conditions d'une Prophétie dans la Région où elle est exposée.

### Pythie (Pythia) : qu'est-ce qu'« une condition » ?

Un symbole sur la carte Prophétie, ou un groupe de symboles imprimés ensemble. Pour « Contrôler 3 cases terrestres », la Pythie fait que tu n'as besoin d'en Contrôler que 2.

### Notes de mise en place

Des Navires peuvent partager une case maritime. Les tuiles « V » sont retirées à l'étape 11. Les Hoplites supplémentaires attendent à côté de la piste des Mercenaires. Utilise les 21 Tuiles Stratégie (voir les errata).

## Modes de jeu et Héros

### Héros

#### CORRECTION Thésée (Theseus)

Thésée agit comme un Hoplite, un Ouvrier ou un Navire, un seul à la fois, si bien que les améliorations de la piste Militaire ne se cumulent jamais. Dans un Port, il a **3 Puissances au total** : 2 de base, plus 1 pour le Port. Pour atteindre un Port, il doit d'abord se déplacer sur la case maritime.

La formulation de mai 2025 (« 3, plus un dans un Port ») se lisait comme 4.

#### Cadmos (Kadmos)

Si Cadmos se trouve sur une case, un joueur adverse ne peut pas placer de nouvelles Unités sur la case s'il en a déjà 2. Et s'il y en avait déjà plus de 2 lorsque Cadmos arrive, Cadmos peut déplacer les excédentaires vers n'importe quelles cases adjacentes.

#### NOUVEAU Atalante (Atalanta) : épuiser « comme s'il était un Pilier »

Elle épuise une Tuile Ressource sur sa case sans dépenser de Déplacement, et tu n'as pas besoin de Contrôler la case. Elle reste ensuite sur cette tuile, comme un Pilier, et ne peut pas se déplacer tant que tu n'as pas Réapprovisionné tes Piliers.

## Hordes barbares, Atlantide, Siège du Destin

### Les Barbares n'apparaissent que sur les camps révélés

Oui. Les tuiles Barbare ne sont placées que sur les camps barbares face visible. Pour leur déplacement, voir les errata.

---

### NOUVEAU Atlantide (Atlantis)

L'Atlantide est à la fois une case maritime et une case terrestre. Les Unités terrestres peuvent y entrer depuis une case terrestre adjacente, ou traverser sur tes Navires. Prends-en le Contrôle en Colonisant sa case avec au moins 10 Puissances. L'Atlantide compte comme une Cité à tous égards, Domination comprise.

**Avec Monopoles commerciaux :** l'Atlantide est une Tuile Ressource Joker. Si tu as un Pilier sur sa case en fin de partie, choisis-lui un type de Ressource ; elle compte comme une case terrestre de cette Ressource lorsque tu décomptes la Puissance commerciale.

---

### NOUVEAU Siège du Destin : les marqueurs Temps sont-ils inversés ?

Non. 6 marqueurs Temps à 2 ou 4 joueurs et 9 à 3 ou 5 joueurs, c'est correct.

---

## Solo : le Défi du Tyran

### NOUVEAU Cartes retirées du jeu solo

Retire ces huit cartes avant une partie solo : **Théâtre, Espion, Diplomate, Hestia, Lotophages, Persée, Gaia et Athlète Olympique**. Les entrées de la page 31 [p. 44] pour Persée, Gaia et Athlète Olympique ne s'appliquent plus. Le Fabricant de Boucliers reste en jeu, avec sa première capacité uniquement (p. 31 [p. 44]).

---

## NOUVEAU Comment le Tyran utilise les roues

La Ressource de la carte qui lance le Tour d'Avancée du Tyran (sa carte active) sert de point de départ. Pour choisir une Région ou une piste, pars de cette Ressource sur la roue des Ressources et avance dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un choix soit valide. Pour choisir une case terrestre, pars du symbole de terrain voisin de cette Ressource sur la roue des types de terrain et avance dans le sens horaire de la même façon (livret de règles p. 23 [p. 34]).

Le Tyran ne se déplace jamais comme un joueur. Ses Unités sont Transférées directement là où son action les envoie. Lorsqu'il Déploie son premier Ouvrier ou Hoplite, ou Construit son premier Temple, sa première Agora ou sa première Citadelle, place la Tuile Aide-mémoire d'Action améliorée qui se trouvait sous cette pièce à côté de la section correspondante de la Rondelle : désormais, il utilise la version améliorée de cette action.

---

## NOUVEAU L'« Unité préférée de la Cité-État » du Tyran

Elle est imprimée sur l'Aide de jeu Solo de Cité-État du Tyran, dans la rangée Déployer : par exemple, *La moins déployée : Navire > Hoplite > Ouvrier*. Le Tyran Déploie le type d'Unité dont il a le moins d'exemplaires sur le plateau ; les égalités suivent l'ordre indiqué.

---

## Le combat en solo

Les règles de Siège ne s'appliquent pas en solo, et une carte Mythologie qui déplace des Unités ne déclenche aucun combat (p. 31 [p. 44]).

---

> Une question à laquelle cette page ne répond pas ? Pose-la sur le forum de règles de Pillars of Heracles sur BoardGameGeek ou dans notre groupe Facebook, et nous l'ajouterons ici.

Conception du jeu : Tamás Oláh ; mode solo : David Digby ; édition du livret de règles : Chris Spath. Traduction : Guillaume Maillard (composants et relecture). Livrets de règles gratuits en français, allemand, grec et néerlandais : apeiron.games/pillars/translations. Toutes les réponses, y compris celles ajoutées le 24 octobre 2026, ont été relues par un joueur francophone natif ; vos corrections restent les bienvenues.

La deuxième partie de la trilogie Legends of Hellas est en route : dans *Age of Pericles*, tu portes le poids des décisions démocratiques d'Athènes. Suis le projet sur Gamefound.