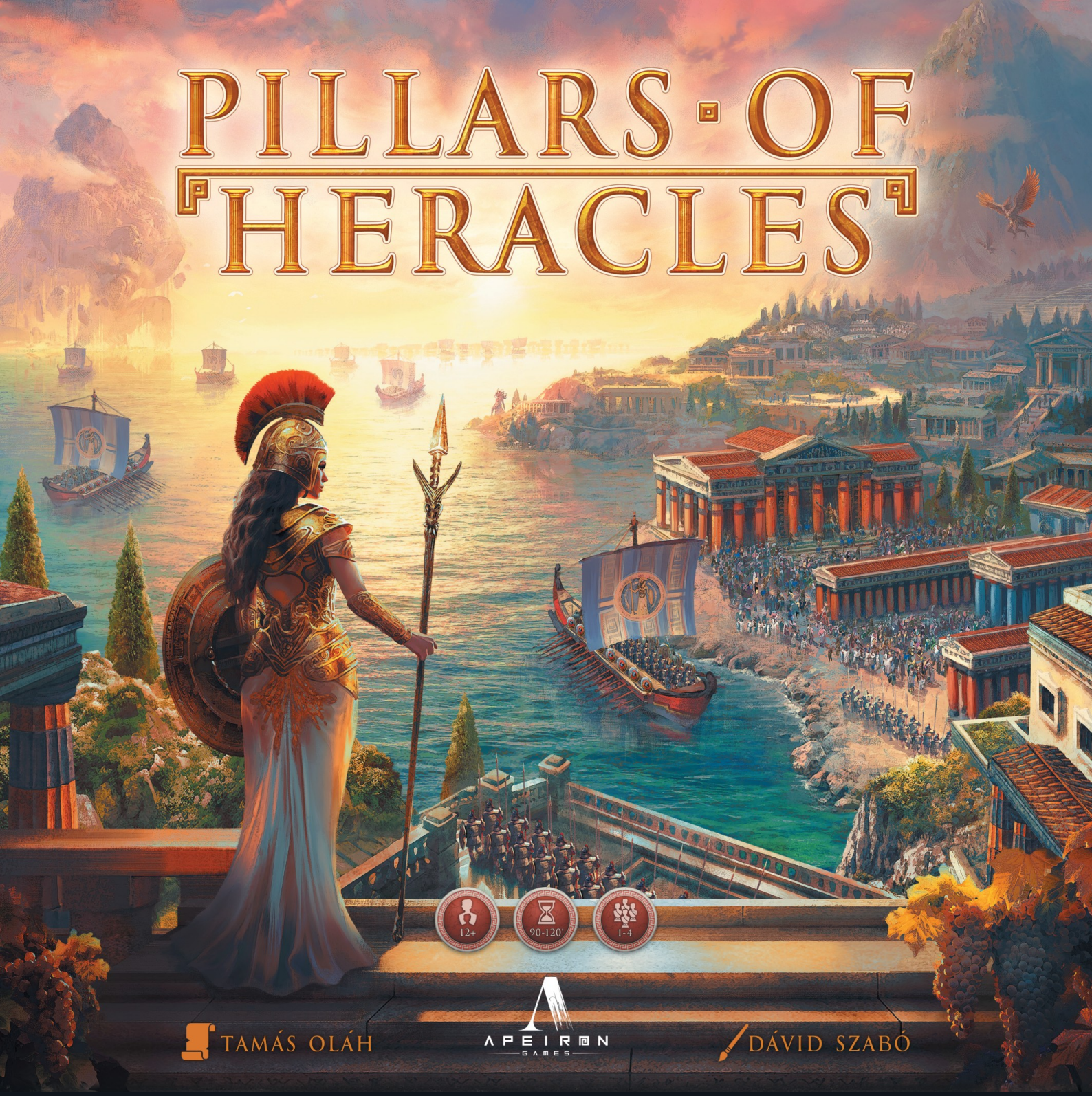


RÈGLES DU JEU

Édition de lecture · Français

Mise en page pour l'écran et l'impression à domicile. Contenu conforme aux règles du jeu en français.

APERÇU

Dans ***Pillars of Heracles***, tu diriges une cité-État grecque à travers la Période archaïque de l'ancienne Hellade.

Cette ère a vu l'esprit pionnier des Grecs explorer de nouvelles terres et établir des colonies le long du vaste littoral méditerranéen. **Ton but est de mener ton peuple vers la grandeur et de t'élever comme la plus glorieuse cité-État de toutes.** Développe ta cité-État en recrutant des personnages, en construisant des bâtiments et des monuments, en déployant et commandant des unités, en colonisant de nouveaux territoires, en échangeant des ressources contre de puissantes améliorations et en recherchant la faveur divine. Assure ton triomphe en contrôlant magistralement cités et régions, en accomplissant d'anciennes prophéties et en érigeant des monuments impressionnants qui défieront le temps.

Les Colonnes d'Héraclès — deux promontoires à l'entrée orientale du détroit de Gibraltar — marquaient les limites du monde connu pour les anciens Grecs.
Ils croyaient qu'au-delà des Colonnes, forgées par Héraclès pour marquer sa légendaire odyssée vers les pommes d'or des Hespérides, un exploit pour l'immortalité, s'étendait le royaume des Dieux.

Guide de démarrage rapide

Bienvenue dans le monde palpitant de « Pillars of Heracles » !

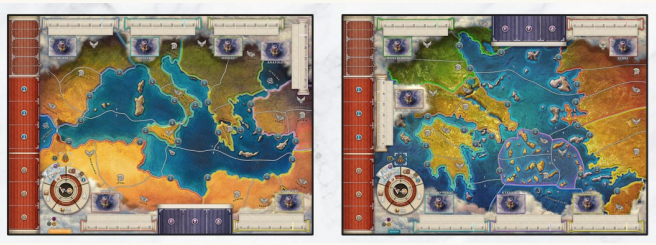
Voici quelques points pour bien commencer :

1. **Aperçu des composants :** familiarise-toi avec les composants du jeu à droite pour comprendre les outils à ta disposition.
2. **Déroulement de la partie :** lis la section en haut à gauche de la page 13 pour saisir la séquence de jeu de base.
3. **Pour les joueurs débutants**, nous suggérons d'utiliser soit le Mode Apprentissage, qui est la version la plus courte du jeu, soit la Partie courte. Voir page 24 pour les instructions.
4. **Stratégie de base :** consulte les stratégies de base page 28 pour t'aider durant la partie.
5. **Guide vidéo « Comment jouer » :** tu peux regarder notre vidéo officielle « comment jouer » sur apeiron.games/pillars.

Aperçu des composants

Le plateau de jeu (1)

Le plateau de jeu a 2 côtés :



Le côté **méditerranéen**, montrant la mer Méditerranée.

Le côté **égéen**, montrant la mer Égée.

Chaque côté du plateau de jeu se compose de **cases** et de **Régions**.

- Une **case** est un territoire sur la carte du plateau de jeu, délimité par des bordures blanches ; soit une **case terrestre** *(appartenant à une Région)*, soit une **case maritime**.
- Une **Région** se compose de 3 cases terrestres indiquées par la même couleur de bordure sur le plateau de jeu.

> Sur le côté égéen du plateau de jeu, bien que les cases de la région des ***Cyclades*** montrent des îles en mer, elles restent uniquement considérées comme des cases terrestres.

La Rondelle

Le coin inférieur gauche du plateau de jeu comporte une Rondelle, une roue circulaire de sélection d'action. Tu peux avancer sur la Rondelle et y sélectionner une action **en jouant une carte Action** de ta main.



Marqueur Premier Joueur (1)



PLATEAUX JOUEUR (4)

Ton plateau Joueur représente la cité-État que tu diriges. Il accueille ta tuile Cité-État. Durant la partie, tu placeras tes Piliers, Unités et Bâtiments de ton plateau Joueur sur le plateau de jeu.



TUILES CITÉ-ÉTAT (12)

Chaque tuile Cité-État possède une capacité unique. Chaque côté d'une tuile Cité-État correspond à un côté du plateau de jeu, comme indiqué dans sa section inférieure droite.



TUILES CITÉ (20)

Il existe les types de Cité suivants :



4 tuiles Cité de départ
(1 dans chaque couleur de joueur)

16 tuiles Cité communes

AIDES DE JEU (5)



TUILES DE PISTE (6)

Au début de la partie, une tuile de piste est assignée au hasard à chaque Région. Chaque piste est associée à un type de Ressource *(comme indiqué dans sa case la plus à gauche)*, et la piste des Titans est considérée comme Joker.



TUILES RESSOURCE (20)

Il y a cinq Ressources dans le jeu :



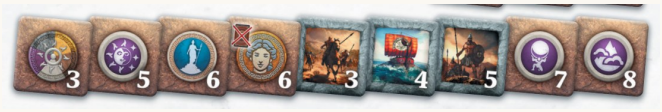
> Les Tuiles Ressource **de départ** portent ce symbole au dos.



TUILES POPULATION (18)

Les Tuiles Population représentent la population locale. Elles incluent les **camps barbares** *(à la bordure grise)*.



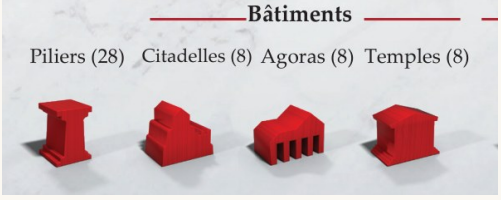


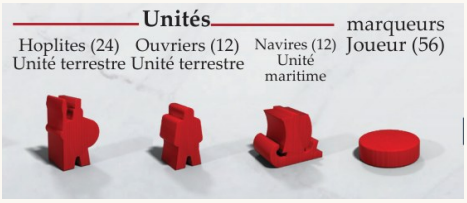
TUILES STRATÉGIE (21)

Ces tuiles procurent des capacités permanentes durant la partie. Il existe **3 types** de Tuile Stratégie, chacun avec une icône différente au dos.



PIÈCES DE JOUEUR (EN 4 COULEURS DE JOUEUR)





Cartes Prophétie (24)

Les Prophéties représentent des quêtes données par les dieux grecs. Elles sont classées en Ères I, II et III, comme indiqué au dos.



Exemple de carte Prophétie d'Ère I

Cartes Domaine interdit (2)



Bloc de score (1)



Cartes Action *(100)*

Chaque joueur a sa propre pioche de cartes Action, comprenant initialement **ses 10 cartes de départ**, d'autres cartes Action pouvant être acquises dans la Zone d'Acquisition *(sur le côté gauche du plateau de jeu)*.

Chaque carte Action a une **Puissance** *(indiquée par un nombre au centre de la carte)* et une ou plusieurs **Ressources** *(indiquées dans le coin supérieur gauche de la carte)*. Lorsqu'un « / » figure entre deux Ressources, cela indique qu'**une seule** de ces deux Ressources peut être utilisée.

Il existe 4 types de cartes Action :



> Chaque carte Personnage et Monument porte une capacité écrite dessus. Lorsque tu joues une telle carte durant un Tour d'Avancée *(voir page 13)*, tu peux utiliser la capacité de cette carte.

Cartes Mythologie (54)

Contrairement aux cartes Action, les cartes Mythologie ne font pas partie des pioches des joueurs ; elles sont plutôt **placées au-dessus de leur plateau Joueur** dans les emplacements indiqués. Certaines cartes sont accompagnées de tuiles *(voir « Tuiles Mythologie » ci-dessous)*. Les cartes Mythologie peuvent être utilisées durant une **Action gratuite** *(voir page 14)*.

Il existe 3 types de cartes Mythologie, chacune avec une icône différente au dos :



cartes Demi-dieu (22) cartes Titan (16) cartes Olympien (16)

Tuiles Mythologie (4)



Tuiles Siège (4)



Composants des modes de jeu (pages 24-44)

Les composants restants ne sont utilisés que dans certains modes de jeu.

- tuiles Barbare *(12)*
- tuile Atlantide *(1)*
- tuiles Escarmouche *(4)*
- tuiles Héros *(10)*
- figurines Héros *(10)*
- socles de figurine *(4)*
- jetons Ulysse (Odysseus) *(6)*
- cartes Personnage Siège du Destin *(5)*
- carte Monument Siège du Destin *(1)*
- marqueurs Temps *(9)*
- Aide de jeu Solo générale *(1)*
- Aides de jeu Solo de Cité-État *(9)*
- Aides de jeu Solo *(9)*
- Tuiles Aide-mémoire d'Action améliorée *(5)*

Remarque : les Aides de jeu Solo ne sont utilisées qu'en « Mode Solo ».

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DU PLATEAU DE JEU

1. **Choisis un côté du plateau de jeu** : méditerranéen ou égéen, et place ce côté face visible au milieu de la zone de jeu.
2. Sépare les **cartes Mythologie** par type : crée des pioches face cachée distinctes pour les Demi-dieux, les Olympiens et les Titans, mélange chaque pioche séparément, puis place-les sur les cases appropriées *(aux icônes correspondantes)*.
3. Lorsque tu joues à ***moins de 3 joueurs***, retire d'abord toutes les cartes Personnage montrant l'icône 3 joueurs. Ensuite, mélange les **cartes Monument** et répartis-les en 3 pioches face cachée aussi équitablement que possible sur les 3 emplacements supérieurs de la **Zone d'Acquisition** *(sur le bord gauche du plateau de jeu)*. Mélange les **cartes Personnage** et répartis-les en 3 pioches face cachée aussi équitablement que possible sur les 3 emplacements inférieurs de la Zone d'Acquisition. Puis retourne face visible la carte du dessus de chacune de ces pioches.
4. Mélange les **tuiles de piste** et places-en une au hasard, face visible, sur l'emplacement désigné de chaque Région.
5. Place une **tuile Cité commune** sur la **case 3** et la **case 5** de chaque piste, et un nombre de tuiles Cité communes égal au nombre de joueurs sur la case sous la section « Construire » de la Rondelle. Retire du jeu toutes les tuiles Cité communes inutilisées.
6. Sépare les **Tuiles Stratégie** par type d'après les icônes au dos. Il y a 7 tuiles de chaque type. Mélange chaque type séparément et répartis-le en deux piles face cachée, l'une de 4 tuiles et l'autre de 3 tuiles, placées sur les cases à côté de l'icône correspondante sur le côté gauche du plateau de jeu. Puis retourne face visible la tuile du dessus de chaque pile.
7. Place les **Tuiles Mythologie** à côté du plateau de jeu.

MISE EN PLACE DE LA ZONE JOUEUR

8. Chaque joueur choisit une couleur et prend **tous les composants de sa couleur** : 1 plateau Joueur, 1 tuile Cité de départ, 12 Unités, 6 Bâtiments, 7 Piliers, 14 marqueurs Joueur, 1 tuile Siège et 10 cartes Action de départ. Retire du jeu tous les composants des couleurs de joueur inutilisées.
   Chaque joueur place :
   6 de ses Unités dans la zone supérieure gauche de son plateau Joueur *(« Déployer »)*
   (de gauche à droite : un Navire, un Ouvrier et un Hoplite sur chaque rangée) ;
   ses **6 Bâtiments** dans la zone inférieure gauche de son plateau Joueur *(« Construire »)*
   (de gauche à droite : un Temple, une Agora et une Citadelle sur chaque rangée) ; et
   6 de ses Piliers dans la zone inférieure droite de son plateau Joueur *(« Coloniser »)*.
9. Choisis un premier joueur, et donne-lui le **marqueur Premier Joueur**.
10. Mélange les **tuiles Cité-État**, puis pioche au hasard un nombre de tuiles égal au ***nombre de joueurs plus 1*** et place-les en rangée, le côté correspondant au côté choisi du plateau de jeu face visible. Si certaines des Cités-États piochées ont des cases de départ dans la même Région, continue de piocher jusqu'à obtenir des Cités-États ayant des cases de départ dans des Régions différentes. Mélange ensuite les **Tuiles Ressource de départ**, et places-en 1 au hasard sous chaque tuile Cité-État piochée.
11. Dans l'ordre inverse du tour *(en commençant par le joueur à droite du joueur possédant le marqueur Premier Joueur et en allant dans le sens antihoraire)*, **chaque joueur sélectionne une tuile Cité-État et la Tuile Ressource de départ située dessous**, en plaçant la tuile Cité-État dans la section supérieure droite de son plateau Joueur. Retire du jeu toutes les tuiles Cité-État et Tuiles Ressource de départ inutilisées *(y compris celles piochées mais non sélectionnées par un joueur)*. Si un joueur a sélectionné Memphis comme Cité-État, place les **4 cartes Action Royaume d'Égypte** face visible à côté du plateau de jeu ; sinon, retire-les du jeu.
12. Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur place **1 Hoplite**, son **Ouvrier** restant, son **Pilier** restant, **sa tuile Cité de départ et sa Tuile Ressource de départ** face visible sur la case terrestre de départ indiquée sur sa tuile Cité-État, ainsi que son **Navire** restant sur une case maritime adjacente.
13. Chaque joueur place l'un de ses **marqueurs Joueur sur chacun des pas « 0 »** des pistes Militaire, des Mercenaires, Navigation, Civilisation, Olympien et des Titans, puis, dans l'ordre du tour, **déplace son marqueur au *pas 1* sur la piste correspondant à la**



Région indiquée sur sa tuile Cité-État et *prend la récompense correspondante* *(comme expliqué page 10)*.

14. Chaque joueur place ses **3 Hoplites** restants à côté de la **piste des Mercenaires** *(Or)*, à côté du plateau de jeu.

FINALISER LA MISE EN PLACE DU PLATEAU DE JEU

15. Chaque joueur **mélange ses 10 cartes Action de départ**, les place en pioche face cachée sur le côté gauche de son plateau Joueur, et pioche dans sa main le nombre de cartes suivant : premier joueur : **5 cartes** ; deuxième joueur : **6 cartes** ; troisième joueur : **6 cartes** ; quatrième joueur : **7 cartes** ; cinquième joueur (Extension Épique) : **7 cartes**.

16. Chaque joueur place l'un de ses **marqueurs Joueur sur la section « Ascension » de la Rondelle** *(la roue de sélection d'action dans le coin inférieur gauche du plateau de jeu)*, laissant ses 7 marqueurs Joueur restants à côté de son plateau Joueur.

17. Lorsque tu joues à moins de 4 joueurs, toutes les Régions du plateau de jeu ne sont pas en jeu et doivent être « ***bloquées*** ». Pour bloquer une Région, place une carte Domaine interdit dans l'emplacement de carte de la Région. Pour une partie à **3 joueurs**, bloque **1 Région** ; pour une partie à **2 joueurs**, bloque **2 Régions**, en choisissant parmi les Régions ne contenant la Cité de départ d'aucun joueur.
Fais-le dans l'ordre de préférence suivant :
Méditerranéen : Lybie → Ibérie → Egypte → Anatolie
Égéen : Iona → Macédoine → Péloponnèse → Lydia
Dans une partie à 4 joueurs, aucune Région n'est bloquée. Retire du jeu toutes les cartes Domaine interdit inutilisées.

18. Trie les **cartes Prophétie** par Ères *(I, II et III)* à l'aide des numéros au dos et mélange chaque ensemble séparément. Pour chaque Région *(sauf les Régions bloquées, le cas échéant)*, place une carte de chaque Ère face cachée dans son emplacement de carte dans l'ordre suivant : **Ère III *en dessous***, **Ère II *au milieu*** et **Ère I *sur le dessus***. Puis retourne face visible la carte Prophétie du dessus *(Ère I)* de chaque Région. Retire du jeu les cartes Prophétie inutilisées, sans les regarder.

19. Sépare les **Tuiles Population** par type d'après les icônes au dos *(Casque, Corne d'abondance et Aigle)*. Mélange chaque type et, sur chaque case terrestre ne contenant pas de Cité de départ *(sauf celles des Régions bloquées, le cas échéant)*, place une Tuile Population face cachée du type correspondant, comme indiqué par les symboles des cases terrestres. Retire du jeu toutes les Tuiles Population inutilisées.

20. Mélange les **Tuiles Ressource** et places-en une au hasard, sur chaque case terrestre n'ayant pas encore de Tuile Ressource *(sauf celles des Régions bloquées, le cas échéant)*. Révèle ensuite les Tuiles Ressource ainsi placées.
Pour maintenir l'équilibre des Ressources dans les parties à ***moins de 4 joueurs***, dans une partie à 2 joueurs, retire **une tuile de chacun** des 5 types de Tuile Ressource, et dans une partie à 3 joueurs retire au hasard **une tuile de 3 types différents** de Tuile Ressource, avant de mélanger les Tuiles Ressource au début de cette étape. Retire du jeu toutes les Tuiles Ressource inutilisées.

RÈGLES GÉNÉRALES

OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est de devenir la plus glorieuse Cité-État de toutes !

Tu peux gagner de la Gloire dans la partie en **Contrôlant des Cités et des Régions, en Construisant des Monuments et en Accomplissant des Prophéties** *(voir page 21 pour les détails)*. La fin de partie est déclenchée lorsque les joueurs ont collectivement atteint ***la fin d'un nombre de pistes de Région différentes égal au nombre de joueurs***, lorsqu'un joueur ***Contrôle 6 Cités***, ou lorsque ***3 cartes Prophétie d'Ère III*** ont été retirées du plateau de jeu.

Le joueur ayant le plus de Gloire remporte la partie.

LA RÈGLE D'OR

Si l'effet d'une carte ou d'une tuile contredit les règles générales du jeu, donne toujours la priorité aux instructions spécifiques de cette carte ou tuile et applique-les.

CAPACITÉS DE CITÉ-ÉTAT

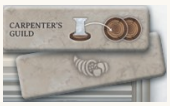
Chaque tuile Cité-État possède une capacité unique décrite dessus. Tu peux utiliser la capacité de ta tuile Cité-État **chaque fois qu'elle s'applique** durant la partie.



GAGNER DES TUILES STRATÉGIE

Tu peux gagner des Tuiles Stratégie durant la partie, généralement comme bonus pour avoir vidé des rangées dans les sections Déployer, Construire et Coloniser de ton plateau Joueur. **Chaque rangée ne rapporte sa Tuile Stratégie qu'une fois par partie :** si des pièces reviennent dans une rangée et que tu la vides de nouveau, tu ne gagnes rien de plus. Lorsque tu en gagnes une, place-la sur une rangée vide de ton plateau Joueur. Si tu n'as pas assez d'espace vide au moment où tu devrais gagner une Tuile Stratégie, ne gagne rien à la place. **Tu ne peux *jamais* réorganiser tes tuiles sur ton plateau Joueur**.

Après avoir gagné une Tuile Stratégie, retourne face visible la tuile suivante de sa pile (le cas échéant). Les Tuiles Stratégie sur ton plateau Joueur t'accordent des capacités permanentes *(voir l'Annexe 2 pour les détails)*.



DOMAINES INTERDITS

Lorsque tu joues à **moins de 4 joueurs**, 1 ou 2 Régions sont bloquées durant la mise en place. Ce sont des ***Domaines interdits***, indiqués par les cartes Domaine interdit qui y sont placées, et à l'exception des pistes de Région *(qui sont toutes utilisées quel que soit le nombre de joueurs)*, ils ne sont pas utilisés durant la partie. Les Domaines interdits **ne contiennent ni** cartes Prophétie, ni Tuiles Population, ni Tuiles Ressource, et il est impossible de se déplacer vers les cases terrestres des Domaines interdits ou les Ports qui leur correspondent, ou d'interagir avec eux de quelque manière que ce soit.



PUISSANCE

La **Puissance** est un concept fondamental du jeu, représentant ton influence dans diverses parties du plateau de jeu. Chacune de tes Unités, chacun de tes Bâtiments, Piliers et Cités apporte une certaine quantité de Puissance, comme détaillé ci-dessous :

- Chacun de tes **Ouvriers, Agoras, Temples, Piliers et Cités** apporte
  1 Puissance à ton total sur la case terrestre qu'il occupe.
- Chacun de tes **Navires** fournit 1 Puissance sur la case maritime qu'il occupe, ainsi qu'**à une case terrestre adjacente** de ton choix (*ils ne peuvent étendre ta Puissance aux cases maritimes adjacentes*).
- S'il occupe un **Port**, un Navire fournit à la place 2 Puissances à la case terrestre correspondante.
- Chacun de tes **Hoplites** apporte 2 Puissances à ton total sur la case terrestre qu'il occupe.
- Chacune de tes **Citadelles** fournit 3 Puissances sur la case terrestre qu'elle occupe.

> Ta Puissance totale dans une Région est **la somme de la Puissance** accordée par tes Unités, Bâtiments, Piliers et

Cités dans cette Région.

Lorsque de la Puissance est attribuée à une case terrestre de ton choix, ce choix ne s'applique que durant la phase où il est fait. Aux phases ou aux tours suivants, tu peux modifier ce choix, chaque fois que la Puissance est comptée.

Chaque carte Action a une Puissance indiquée au centre de la carte. La Puissance sert principalement à avancer sur la Rondelle durant ton Tour d'Avancée *(voir page 13)*.



La Puissance de la carte peut aussi servir au Soutien Tactique de Carte durant les ***Sièges*** *(voir page 13)* et en ***Mode Escarmouche*** *(voir Annexe 4)*.

Contrôle

- Tu **Contrôles une case** si tu as plus de Puissance sur la case que tout autre joueur et que ta Puissance dépasse la somme des Tuiles Population éventuelles de la case.
- Tu **Contrôles une Région** si tu as plus de Puissance dans la Région que tout autre joueur et que ta Puissance dépasse la somme des Tuiles Population éventuelles de la Région. *Toutes les Tuiles Population encore présentes dans la Région doivent être face visible pour évaluer cela ; par conséquent, personne ne Contrôle une Région s'il y reste des Tuiles Population face cachée.*
- Tu **Contrôles une Cité** si tu as ton marqueur Joueur dessus, ou s'il s'agit de ta Cité de départ et qu'aucun marqueur d'un autre joueur n'est dessus.
- En cas d'**égalité de Puissance**, le joueur à égalité dont le marqueur Joueur a le plus progressé sur la piste de Région correspondante Contrôle la case/Région. Lorsque plusieurs marqueurs Joueur sont sur la même case de piste, les marqueurs plus hauts dans une pile sont considérés en avance sur ceux du dessous. Si les marqueurs Joueur des joueurs à égalité sont à la case « 0 » de la piste de la Région, l'égalité n'est pas tranchée, et personne n'est considéré comme Contrôlant la case/Région.

Progresser sur les pistes



Tu peux progresser sur les pistes de Région principalement durant la Vérification de statut *(voir page 13)* et l'action Ascension *(voir page 18)*. Certaines cartes et tuiles peuvent aussi te donner des occasions de progresser sur les pistes.

Chaque fois que tu progresses sur une piste, place ton marqueur Joueur par-dessus tout autre marqueur Joueur sur le même pas, et gagne la récompense indiquée au-dessus de ce pas de la piste sur la tuile de piste *(voir ci-dessous)*.

Récompenses de piste et capacités



Prends gratuitement une carte Personnage/Monument de la Zone d'Acquisition dans ta main. Puis retourne face visible la carte du dessus de la pioche d'où tu l'as prise.



S'il reste une tuile Cité commune sur ce pas, tu peux la gagner gratuitement *(voir à droite pour les détails)*.

Piste Civilisation



À partir de maintenant, ta taille de Réapprovisionnement est de 5/6/7.



À partir de maintenant, tu peux, en option, déplacer ton marqueur d'1 case de plus/de moins *(jusqu'à un minimum de 1)* en avançant sur la Rondelle durant un Tour d'Avancée *(voir page 13)*.

Piste Navigation



À partir de maintenant, durant ton tour, tu as 2/3/4 Déplacements avant ou après chacune de tes actions Acquérir/Déployer/Construire/Coloniser.

Piste Militaire



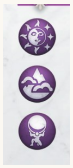
À partir de maintenant, chacun de tes Piliers/Hoplites/Ouvriers/Navires apporte 1 Puissance supplémentaire. *(Un Navire sur une case maritime apporte 1 Puissance supplémentaire à la fois à sa case maritime et à une case terrestre adjacente. Un Navire dans un Port apporte 1 Puissance supplémentaire à sa case terrestre correspondante uniquement.)*

PISTE DES MERCENAIRES



En dépensant un Fer supplémentaire *(en plus de tout coût de progression sur cette piste)*, ou sans coût supplémentaire *(au pas 4, où aucun coût en Fer n'est indiqué)*, tu peux prendre l'un de tes Hoplites situés à côté du plateau, près de la piste des Mercenaires, et le placer sur n'importe quelle case terrestre contenant l'une de tes Cités. Note que cela n'est pas considéré comme une action « Déployer ». **Cela doit être fait immédiatement après avoir progressé jusqu'au pas correspondant, sinon l'occasion est perdue**.

PISTE OLYMPIEN/TITAN



Pioche 2 cartes de la pioche Demi-dieu/Olympien/Titan, garde-en une en la plaçant face visible dans un emplacement de carte Mythologie vide au-dessus de ton plateau Joueur, et défausse l'autre face cachée sous sa pioche. **Si tu n'as aucun emplacement libre, tu peux choisir de défausser l'une de tes cartes Mythologie pour libérer un emplacement.** Tu peux aussi ne piocher aucune carte Mythologie et **Activer** gratuitement à la place l'une de tes cartes Mythologie existantes **du même type** *(un Demi-dieu pour une récompense Demi-dieu, un Olympien pour une récompense Olympien, un Titan pour une récompense Titan)*.

EXPLORER LES CASES TERRESTRES

Lorsque des pièces sont déplacées ou autrement placées sur une case terrestre comportant des Tuiles Ressource et/ou Population face cachée, **ces cases sont explorées**. Révèle ces tuiles en les retournant face visible. Cela se produit généralement durant le Déplacement d'Unités terrestres *(voir page 14)*, mais peut aussi résulter de certains effets de carte.

GAGNER DES CITÉS

Chaque joueur ***commence la partie avec sa propre Cité de départ***. D'autres tuiles Cité peuvent être gagnées de différentes manières au cours de la partie, comme détaillé ci-dessous.

> **Limite** : il ne peut y avoir qu'**1** tuile Cité par case terrestre.

- **Évaluer les Régions :** lorsqu'un joueur progresse pour la première fois jusqu'au pas 3 **d'une piste de Région**, ***après l'attribution de la récompense de piste*** *(voir à gauche)*, le joueur ayant le plus de Puissance dans cette Région gagne la tuile Cité commune de ce pas et doit immédiatement la placer dans la Région, ***sur une case terrestre ne contenant pas encore de Cité***, puis y placer l'un de ses marqueurs Joueur. **Pour gagner la tuile, un joueur doit avoir au moins 1 Puissance dans cette Région.** En cas d'égalité de Puissance, le joueur à égalité dont le marqueur Joueur a le plus progressé sur la piste de la Région gagne la tuile *(lorsque plusieurs marqueurs Joueur sont sur le même pas de piste, les marqueurs plus hauts dans une pile sont considérés en avance sur ceux du dessous)*. Si ce joueur ne peut placer la tuile Cité dans la Région *(y compris si la Région est un Domaine interdit)*, il doit la placer à la place sur une case appropriée d'une autre Région. Si aucun joueur n'a de Puissance dans la Région, ou si ce joueur ne peut placer la Cité dans aucune Région *(ou en cas d'égalité de Puissance où tous les joueurs à égalité sont au pas « 0 » de la piste de la Région)*, la tuile Cité commune du pas 3 de la piste n'est attribuée à aucun joueur et est placée à la place sur la case sous la section « Construire » de la Rondelle.
- **Atteindre la fin d'une piste :** lorsque tu progresses jusqu'au pas 5 **d'une piste de Région**, s'il y a encore une tuile Cité commune, tu la gagnes gratuitement comme récompense de piste *(voir à gauche)*. Place-la sur ***n'importe quelle case terrestre ne contenant pas encore de Cité***, puis places-y l'un de tes marqueurs Joueur. Dans le rare cas où tu ne peux placer une tuile Cité commune gagnée en progressant jusqu'au pas 5 d'une piste, mets-la de côté à côté de ton plateau Joueur, et tu pourras la placer à tout moment où tu le peux durant ton tour.
- **Construire des Cités :** les tuiles Cité communes peuvent aussi être gagnées via l'action « Construire » *(voir page 16 pour les détails)*.



- **Siège :** tu peux prendre le Contrôle d'une Cité d'un autre joueur via un Siège *(voir page 13)*.

Remarque : le nombre de Cités que tu peux Contrôler n'est pas limité ; si tu gagnes une Cité mais n'as pas assez de marqueurs Joueur disponibles, utilise un substitut approprié pour indiquer ton Contrôle.

DÉPENSER DES RESSOURCES

> Il y a cinq Ressources dans le jeu : **Vin**, **Marbre, Or, Fer et Bois.**



Chaque fois que tu dois dépenser une Ressource, **défausse de ta main une carte Action** montrant la Ressource correspondante et/ou **épuise une Tuile Ressource correspondante** située sur la même case que l'un de tes Piliers en y déplaçant ton Pilier, à condition qu'il

n'y ait pas déjà de Pilier. ***La Ressource indiquée sur une carte Action jouée au début d'un Tour d'Avancée ne peut être utilisée.*** Une carte montrant 2 Ressources peut être défaussée afin d'en utiliser une ou les deux ; tu peux utiliser chacune à des moments différents du même tour *(mais tu ne peux en dépenser une et garder l'autre pour un tour futur)*.

Échange : pour acquérir une Ressource précise, tu peux échanger une Ressource que tu possèdes selon un ratio de 2:1 *(c'est-à-dire 2 de la même Ressource contre 1 d'un autre type)*.

Les Ressources acquises par l'Échange doivent être dépensées immédiatement. Tu **ne peux pas** utiliser une Ressource gagnée par l'Échange dans un Échange ultérieur.

- **Tuile Ressource :** chaque Tuile Ressource peut être occupée par **1 Pilier** à la fois.

APERÇU DU DÉROULEMENT



En commençant par le joueur possédant le marqueur Premier Joueur, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. La partie se poursuit jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée *(voir page 20)*.

À ton tour, tu dois effectuer une **Vérification de statut**, puis au choix : A) un **Tour d'Avancée**, ou B) un **Tour de Réapprovisionnement**.

De plus, durant ***ton*** tour, tu peux effectuer ***un nombre quelconque*** d'**Actions gratuites**, qui peuvent être : A) **Invoquer une carte Mythologie**, B) **Placer une tuile Siège**, ou C) **Accomplir une Prophétie** *(pour savoir quand, voir page 13)*. En outre, au tour ***d'un autre joueur***, tu peux Invoquer **une** carte Mythologie.

VÉRIFICATION DE STATUT

C'est ici que tu évalues ta progression vers différents objectifs liés aux zones et réclames les récompenses gagnées.

Au début de ton tour, si ta tuile Siège est sur le plateau de jeu, résous un Siège comme suit :

A **Siège :** tu peux augmenter ta Puissance pour le Siège avec le Soutien Tactique de Carte *(voir ci-dessous)*. Si, après le Soutien Tactique de Carte, tu Contrôles la case contenant ta tuile Siège et qu'elle contient aussi un Pilier appartenant à un autre joueur et/ou une Cité Contrôlée par un autre joueur *(sauf s'il s'agit de son unique Cité)*, tu remportes le Siège et peux, au choix : retirer le Pilier de l'autre joueur *(en le remettant sur son plateau Joueur, et en option en le remplaçant par l'un des tiens)* ; ou retirer le marqueur de l'autre joueur *(le cas échéant)* de la Cité, et y placer ton propre marqueur Joueur *(ou, dans le cas de ta propre Cité de départ, la laisser sans marqueur)*. Dans tous les cas, retire ta tuile Siège. ***Puis saute les étapes restantes de la Vérification de statut.***

SOUTIEN TACTIQUE DE CARTE

En commençant par le joueur qui déclenche le Siège, chaque joueur participant peut placer face cachée 1 carte de sa main par Hoplite et par Citadelle qu'il a sur la case. Révèle toutes les cartes placées simultanément ; leur Puissance est ajoutée à la Puissance totale du joueur correspondant sur la case, puis toutes ces cartes sont défaussées. Après avoir résolu le Siège, si le joueur perdant a utilisé des cartes pour le Soutien Tactique de Carte, il repioche le même nombre de cartes dans sa main.

Sinon, effectue ce qui suit :

B **Domination :** pour chaque Région, si tu **Contrôles une case terrestre où un autre joueur a un Pilier, un Bâtiment ou une Cité**, tu peux progresser gratuitement sur la piste de la Région.



C **Consolidation :** pour chaque symbole de case terrestre, si tu contrôles **au moins 3 cases terrestres** portant le même symbole imprimé, tu peux progresser gratuitement de **1 case** sur l'une des deux pistes au symbole correspondant.

> Tu peux progresser au plus **une fois sur chaque piste de Région** durant une Vérification de statut, et **jamais au-delà du pas 4**.

TOUR D'AVANCÉE

Joue une carte Action de ta main, en la plaçant sur ta défausse.

Avance ton marqueur Joueur dans le sens horaire sur la Rondelle d'exactement autant de cases que la Puissance de la carte que tu viens de jouer *(ou, si tu as progressé jusqu'au pas 1 ou 3 de la piste Civilisation, d'1 case de plus ou de moins, respectivement, en option ; voir les récompenses de piste page 10)*. **Tout autre joueur ayant déjà un marqueur** sur la case où tu te déplaces peut immédiatement **piocher une carte Action** de sa pioche.

Ensuite, tu peux effectuer les actions ***optionnelles*** suivantes, jusqu'à une fois chacune, dans n'importe quel ordre :

A **Utilise la capacité** de la carte que tu as jouée pour ce Tour d'Avancée *(si elle en a une)*.

B **Déplacement :** si ton marqueur Joueur se trouve désormais sur la section ***Acquérir***, ***Déployer***, ***Construire*** ou ***Coloniser*** de la Rondelle, tu peux déplacer tes Unités *(comme détaillé page 14)*.

C **Action de la Rondelle :** effectue l'action de la section de la Rondelle où se trouve désormais ton marqueur.

> Avant, après et entre ces actions, tu peux effectuer **un nombre quelconque** d'***Actions gratuites***.

ACTIONS GRATUITES

Pour effectuer une Action gratuite, tu peux :

A) **utiliser la capacité d'une carte Mythologie en l'Invoquant**,
B) **placer une tuile Siège**, ou C) **accomplir une Prophétie**.

Tu peux effectuer ***un nombre quelconque*** d'Actions gratuites durant ***ton*** tour. À ton tour, tu peux Invoquer des cartes Mythologie avant, entre ou après ses étapes : 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)*. Tu peux **Invoquer *au plus une* carte Mythologie** durant le tour ***d'un autre joueur***, et seulement avant, entre ou après l'une de ses actions ou étapes principales : *(Tour d'Avancée : (a) jouer une carte et avancer sur la Rondelle, (b) utiliser la capacité de la carte, (c) Déplacement, et (d) action de la Rondelle ; ou Tour de Réapprovisionnement : (a) réapprovisionner la main, (b) réapprovisionner les Piliers, et (c) Activer les cartes Mythologie)*.

Si plusieurs joueurs souhaitent Invoquer une carte Mythologie en même temps, ils peuvent le faire **en commençant par le joueur actif**, puis dans le sens horaire.

A **Invoquer une carte Mythologie :** tu peux Invoquer une carte Mythologie Activée placée au-dessus de ton plateau Joueur en utilisant sa capacité et en la tournant sur le côté. Sauf indication contraire, une carte Mythologie peut être utilisée à n'importe lequel des moments ci-dessus, même au tour d'un autre joueur. Les cartes qui annulent quelque chose *(comme Asclépios et les Lotophages)* se jouent au moment où se produit ce qu'elles annulent ; au tour d'un autre joueur, c'est ta seule carte.

Tant qu'une carte Mythologie est tournée sur le côté, elle est « Invoquée ».

Dans son état normal *(redressé)*, **elle est « Activée ».**



B **Placer ta tuile Siège : si elle n'est pas déjà sur le plateau de jeu, tu peux placer ta tuile Siège sur une case que tu Contrôles contenant au moins l'une de tes Unités terrestres, ainsi que soit un Pilier appartenant à un autre joueur, soit une Cité Contrôlée par un autre joueur** *(sauf s'il s'agit de son unique Cité)*.

C **Accomplir une Prophétie :** pour Accomplir une Prophétie, tu dois avoir accompli la quête qui y est indiquée dans sa Région *(voir la description des icônes de carte Prophétie dans l'Annexe 1)*. Prends la carte Prophétie, et range-la face visible sous ton plateau Joueur. Retourne immédiatement face visible la carte Prophétie suivante *(le cas échéant)* de cette Région. **Tu ne peux Accomplir une Prophétie qu'à la fin de ton tour, et tu peux Accomplir au plus 1 Prophétie par tour**.

TOUR DE RÉAPPROVISIONNEMENT

1. **Réapprovisionne ta main :** tu **peux défausser** n'importe quelles cartes de ta main, et **repiocher jusqu'à ta taille de Réapprovisionnement** *(qui est de 5 par défaut, mais augmentée de 1 toutes les 2 cases sur la piste Civilisation)*.

➤ **Piocher des cartes** : chaque fois que tu devrais piocher une carte Action de ta pioche mais que ta pioche est épuisée, mélange tes cartes défaussées *(y compris les cartes récemment jouées ou défaussées)* pour former une nouvelle pioche.

2. **Réapprovisionne tes Piliers :** retire tous tes Piliers des Tuiles Ressource *(garde-les sur les mêmes cases, simplement placés à côté des Tuiles Ressource plutôt que dessus)*.

3. Tu peux **Activer** autant de tes cartes Mythologie Invoquées que tu le souhaites en dépensant la quantité de Vin indiquée dessus pour les redresser.

> Avant, après et entre ces actions, tu peux effectuer **un nombre quelconque** d'***Actions gratuites***.

DÉPLACEMENT

Soit ***avant, soit après*** avoir effectué une action **Acquérir, Déployer, Construire ou Coloniser** de la Rondelle (que tu aies choisi de prendre cette action ou non), tu peux effectuer jusqu'à **autant de Déplacements que ta position sur la piste Navigation** *(comme indiqué par les flèches : 2 Déplacements dès le début de la partie, passant à 3 ou 4 Déplacements si tu as progressé respectivement jusqu'à la case 2 ou la case 4 sur la piste ; certaines cartes et tuiles peuvent aussi accorder des déplacements supplémentaires)*. Pour effectuer un Déplacement, **déplace l'une de tes Unités vers une case ou un Port adjacent**, sous réserve des règles suivantes :

➤ Les **Navires** ne peuvent se déplacer qu'entre cases maritimes ou entre cases maritimes et Ports.



- Sur le côté méditerranéen du plateau de jeu, les cases **mer Noire** et **Îles Fortunées** sont considérées comme adjacentes aux fins du Déplacement, comme indiqué par les symboles de tourbillon de ces cases.

- Les **Unités terrestres** peuvent se déplacer entre cases terrestres adjacentes et/ou cases maritimes contenant tes Navires, à condition de terminer leurs déplacements sur des cases terrestres. Cela coûte :
- ***0 Déplacement*** pour déplacer une Unité terrestre vers une case maritime adjacente contenant l'un de tes Navires *(que ce soit depuis une case terrestre ou une case maritime contenant un autre de tes Navires)* ; et
- ***1 Déplacement*** pour déplacer une Unité terrestre vers une case terrestre adjacente *(que ce soit depuis une autre case terrestre ou une case maritime contenant l'un de tes Navires).*
- *Autrement dit, tes Unités terrestres peuvent utiliser tes Navires comme tremplins entre cases terrestres gratuitement, mais ne peuvent terminer leur déplacement sur des Navires.*



- Les **cases terrestres reliées par des ponts** illustrés sur le plateau de jeu sont considérées comme adjacentes aux fins du Déplacement des Unités terrestres.
- **Déplacer un Navire d'une case maritime vers un Port adjacent**, ou d'un Port vers une case maritime adjacente, nécessite 1 Déplacement.
- **Occupation des Ports :** chaque Port peut être occupé par **1 Navire** à la fois.
- Tu **peux déplacer la même Unité plusieurs fois dans un tour**.

Rappel : lorsque tu déplaces l'une de tes Unités terrestres sur une case terrestre, **cette case est considérée comme explorée** : révèle toutes les Tuiles Ressource et Population face cachée qui s'y trouvent en les retournant face visible.



Exemple : le joueur rouge, ayant 2 Déplacements, déplace d'abord son Navire (ce qui coûte 1 Déplacement), puis déplace son Hoplite de Trinacrie via le Navire (coûtant 0 Déplacement) et jusqu'à Cyrène (coûtant 1 Déplacement de plus). Cyrène est désormais explorée, il révèle donc aussi les tuiles qui s'y trouvent.

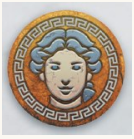
Actions de la Rondelle

Acquérir



L'action Acquérir te permet de gagner de nouvelles **cartes Action** plus puissantes *(cartes Monument ou cartes Personnage)* depuis la **Zone d'Acquisition** *(sur le côté gauche du plateau de jeu).*

Lorsque tu effectues cette action, tu peux Acquérir **une ou plusieurs cartes face visible** de la Zone d'Acquisition en dépensant la ou les Ressources spécifiques illustrées sur la ou les cartes à Acquérir. Lorsqu'une carte a un « / » entre deux Ressources, choisis une seule de ces Ressources à payer.



- **Bannir** : ***pour chaque carte Personnage*** que tu Acquiers, tu peux, en option, Bannir une carte de ta main ou de ta défausse en la retirant du jeu.



- **Acquérir un Monument** : les 3 emplacements supérieurs de la Zone d'Acquisition contiennent des cartes Monument. Pour acquérir un Monument, tu dois **dépenser 1 Bois ou 1 Marbre** en plus des Ressources spécifiques illustrées sur la carte Monument.

Une fois les coûts en Ressources payés et l'Acquisition de cartes terminée, prends la ou les cartes Acquises dans ta main, et ***révèle les nouvelles cartes du dessus de toutes les pioches d'Acquisition d'où tu as Acquis des cartes*** *(s'il ne reste aucune carte dans une pioche, prends une carte face cachée du même type dans l'une des autres piles).*



Exemple : le joueur vert effectue son action Acquérir, choisissant d'Acquérir 2 cartes. Pour Acquérir l'Oracle (une carte Personnage), le joueur vert défausse de sa main une carte Marchand pour dépenser sa Ressource Or, puis bannit cette

même carte Marchand. Pour Acquérir le Théâtre (une carte Monument), le joueur vert dépense un Fer en épuisant la Ressource avec son Pilier à Marseille, Échange 2 Bois contre un Vin, et dépense une autre carte Marbre de sa main (pour le coût supplémentaire du Monument). Puis le joueur vert prend les cartes Acquises Oracle et Théâtre dans sa main, et révèle 2 nouvelles cartes Action des pioches respectives.

Actions de la Rondelle (suite)

Déployer



L'action Déployer te permet de placer des Unités sur le plateau de jeu, augmentant ainsi tes options stratégiques pour Coloniser, Construire et te Déplacer.

Lorsque tu effectues cette action, place **une ou plusieurs de tes Unités** depuis ton plateau Joueur sur le plateau de jeu en dépensant les Ressources indiquées sur ton plateau Joueur sous les Unités que tu Déploies.

Tu peux Déployer un Hoplite sur toute case où tu possèdes une Cité ou une Citadelle. Tu peux Déployer un Ouvrier sur toute case où tu possèdes une Cité ou une Agora. Tu peux Déployer un Navire sur une case maritime adjacente à une case où tu possèdes une Cité ou un Temple, ou sur le Port correspondant à une telle case.

Remarque : ton plateau Joueur sert d'aide-mémoire, car chaque type d'Unité partage une colonne avec le type de Bâtiment permettant de la Déployer.



- **Bonus de Tuile Stratégie :** chaque fois que tu vides une rangée de la section Déployer de ton plateau Joueur en ayant Déployé toutes tes Unités qui s'y trouvaient, prends une Tuile Stratégie Casque face visible *(comme illustré dans la section **Déployer** de ton plateau Joueur)* parmi les cases situées sur le côté gauche du plateau de jeu.



Exemple : le joueur bleu Déploie un Ouvrier vers Ituke (sur la case terrestre où se trouve son Agora), en défaussant des cartes Action montrant de l'Or et du Vin, et Déploie également un Navire sur la case maritime adjacente à Leptis Magna où le joueur bleu possède une Cité, en défaussant de sa main une carte Action montrant une Ressource Bois et en épuisant une Ressource Fer à Leptis Magna en y plaçant son Pilier.

Construire



L'action Construire te permet d'ériger **un ou plusieurs Bâtiments et/ou Cités** sur le plateau de jeu.

- **Construire un Bâtiment :** prends un Bâtiment de ton plateau Joueur et place-le sur le plateau de jeu (en dépensant les Ressources indiquées sous ce Bâtiment sur ton plateau Joueur). Tu peux Construire chaque Bâtiment sur une case terrestre où tu **as au moins un Ouvrier**, à condition de **n'avoir aucun autre Bâtiment sur cette case terrestre** et qu'il n'y ait **aucun autre Bâtiment du même type sur cette case terrestre**. Si tu n'as plus aucun Bâtiment d'aucun type sur ton plateau Joueur, tu peux à la place déplacer l'un de tes Bâtiments déjà placés sur le plateau de jeu vers la case où tu as choisi de Construire, en dépensant les Ressources indiquées sous la case de ce type de Bâtiment dans la rangée supérieure de la section Construire de ton plateau Joueur.

Remarque : tu n'as pas besoin de Contrôler une case terrestre pour y Construire un Bâtiment ou une Cité, ni d'y avoir une Cité pour y Construire un Bâtiment.

- **Capacités spéciales des Bâtiments :**



Une **Citadelle** apporte 3 Puissances à toutes les fins de jeu sur sa case terrestre. Tu peux Déployer tes Hoplites sur sa case.



Une **Agora** accorde une réduction de **1 Ressource** du type de sa case terrestre pour chaque pas de piste franchi grâce à tes actions Ascension *(voir page 18)*. Tu peux Déployer tes Ouvriers sur sa case.



Un **Temple** te permet d'avoir **une** carte Mythologie de plus au-dessus de ton plateau Joueur. Par défaut, tu peux avoir 1 carte Mythologie au-dessus de ton plateau Joueur, plus ***1 carte supplémentaire par Temple que tu as Construit***, jusqu'à un maximum de 3 cartes Mythologie. Tu peux Déployer tes Navires sur les cases maritimes adjacentes à une case contenant l'un de tes Temples, ou sur les Ports correspondant à une telle case.



- **Bonus de Tuile Stratégie :** chaque fois que tu vides une rangée de la section

Construire de ton plateau Joueur en ayant Construit tous tes Bâtiments qui s'y trouvaient, prends une Tuile Stratégie Aigle face visible *(comme illustré dans la section **Construire** de ton plateau Joueur)* parmi les cases situées sur le côté gauche du plateau de jeu.

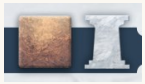


➤ **Construire une Cité** : tu peux dépenser ***1 Vin***, ***1 Marbre***, ***1 Or*** et ***1 Fer*** pour construire une Cité, en prenant une tuile Cité commune disponible à côté de la section « Construire » de la Rondelle, et en la plaçant sur une case terrestre contenant au moins un de tes Ouvriers et aucune autre Cité. Pour indiquer que tu Contrôles cette Cité, places-y l'un de tes marqueurs Joueur.



Exemple : le joueur bleu effectue son action Construire. Pour Construire une Citadelle en Attique, le joueur bleu défausse de sa main 2 cartes Action contenant des Ressources Bois et Marbre.

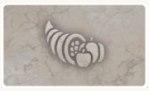
Coloniser



L'action Coloniser te permet de ***retirer* des Tuiles Population** et de ***placer* des Piliers** sur le plateau de jeu. Lorsque tu effectues cette action, tu peux Coloniser **une ou plusieurs cases terrestres que tu Contrôles** *(c'est-à-dire que tu as plus de Puissance sur la case que tout autre joueur et que ta Puissance dépasse la somme des Tuiles Population éventuelles de la case).*

➤ Lorsque tu Colonises une case, tu ***dois en retirer toutes les* Tuiles Population**. Pour chaque tuile retirée, prends la récompense qui y figure *(voir l'encadré, à droite)* puis défausse-la, sauf si elle montre un symbole de Ressource Joker, auquel cas place-la à côté de ton plateau Joueur.

Immédiatement après avoir Colonisé une case, s'il n'y a pas déjà de **Pilier**, tu peux **y placer l'un de tes Piliers** depuis la zone « Coloniser » de ton plateau Joueur. Si tu n'as aucun Pilier disponible sur ton plateau Joueur, tu peux à la place déplacer vers la nouvelle case l'un de tes Piliers déjà placés sur le plateau de jeu.



➤ **Bonus de Tuile Stratégie :** chaque fois que tu vides une rangée de la section Coloniser de ton plateau Joueur en ayant placé sur le plateau de jeu tous tes Piliers qui s'y trouvaient, prends une Tuile Stratégie Corne d'abondance face visible *(comme illustré dans la section **Coloniser** de ton plateau Joueur)* parmi les cases situées sur le côté gauche du plateau de jeu.



Exemple : le joueur vert effectue son action Coloniser. Il Colonise Naxos, où sa Puissance totale est de (1 Hoplite, 1 Ouvrier, 1 Navire dans un Port et 1 Navire sur une case maritime adjacente), tandis que la puissance de la Tuile Population est de 5.

Il retire la Tuile Population, qui montre un camp barbare ; le joueur vert progresse donc sur la piste de la Région et gagne la récompense correspondante.
Le joueur vert place ensuite un Pilier de son plateau Joueur sur Naxos.

Récompenses des Tuiles Population



Place cette Tuile Population à côté de ton plateau Joueur. Lorsque tu dépenses des Ressources, tu peux défausser cette tuile au lieu de dépenser une seule Ressource de n'importe quel type.



Pioche 2 cartes de la pioche Demi-dieu/Titan/Olympien, garde-en une en la plaçant face visible dans un emplacement de carte Mythologie vide audessus de ton plateau Joueur, et défausse l'autre face cachée sous sa pioche. **Si tu n'as aucun emplacement libre, tu peux choisir de défausser l'une de tes cartes Mythologie pour libérer un emplacement.** Tu peux aussi ne piocher aucune carte Mythologie et **Activer** gratuitement à la place l'une de tes cartes Mythologie existantes **du même type** *(un Demi-dieu pour une récompense Demi-dieu,*

un Olympien pour une récompense Olympien, un Titan pour une récompense Titan).



Prends gratuitement une carte Personnage/Monument de la Zone d'Acquisition dans ta main **à la fin de l'action durant laquelle tu as gagné cette carte**. En prenant une carte Personnage, tu peux aussi, en option, Bannir une carte de ta main ou de ta défausse en la retirant du jeu. Puis retourne face visible la carte du dessus de la pioche d'où tu l'as prise.



Pour avoir vaincu un **camp barbare**, progresse sur la piste de Région correspondante.

Actions de la Rondelle (suite)

Ascension



L'action Ascension te permet de **progresser sur les pistes de Région** en dépensant des Ressources, et potentiellement de gagner de puissantes améliorations, notamment des Cités, des cartes Mythologie et des cartes Action, ainsi que des capacités passives.

Pour progresser jusqu'au pas suivant d'une piste, dépense le type de Ressource indiqué sur la tuile de piste correspondante et autant de Ressources que le nombre du pas que tu atteins, ou Bannis ***3 cartes Personnage*** de ta main. Pour la piste des Titans, tu peux dépenser n'importe quel type de Ressource, mais toutes doivent être du ***même type*** durant ***la même*** action Ascension.

Tu peux progresser sur plusieurs pistes, et de plusieurs pas sur chaque piste, durant une action Ascension.

Une fois terminé, gagne les récompenses de piste de tous les pas que tu as atteints durant cette action Ascension *(voir page 10 pour les récompenses de piste)*. Si tu as progressé de plus d'1 pas sur la même piste, gagne les récompenses de tous ces pas.

> Rappel : une **Agora** accorde une réduction de **1** Ressource du type de sa case terrestre **pour chaque pas de piste** de ton action Ascension. *Cette réduction s'applique que la Tuile Ressource de la case ait été épuisée par un Pilier ou non.*
> Tu peux utiliser des Agoras pour progresser sur la piste des Titans ; rappelle-toi simplement que les Ressources utilisées pour progresser sur la piste des Titans durant une même action Ascension doivent toujours être du même type.

Après une action Ascension de la Rondelle, au choix :

A **Réapprovisionne ta main**, ou

B **Réapprovisionne tes Piliers** et, en option, **Active** autant de tes cartes Mythologie Invoquées que tu le souhaites en dépensant la quantité de Vin indiquée dessus pour les redresser.

(Cela ne s'applique pas aux autres occasions de progression sur les pistes, telles que les capacités respectives de cartes ou de tuiles.)



> *Exemple : le joueur jaune effectue son action Ascension. Au début de son tour, le joueur jaune a des marqueurs au pas 1 sur la piste Militaire et la piste Civilisation, au pas 2 sur la piste des Titans, et au pas 0 sur la piste Olympien, la piste Navigation et la piste des Mercenaires.*

> *Pour progresser jusqu'au pas 2 sur la piste Militaire, il défausse de sa main une carte Action contenant une Ressource Fer, et épuise une Ressource Fer en y plaçant son Pilier.*

> *Pour progresser jusqu'au pas 3 sur la piste des Titans, il défausse de sa main une carte Action avec une double Ressource Or, et Échange 2 cartes Marbre de sa main contre 1 Or. Comme récompense de piste, le joueur jaune pioche également 2 cartes Titan et en garde une. Étant donné que le joueur jaune a atteint un pas de la piste des Titans contenant une tuile Cité commune, la Région associée à la piste des Titans est maintenant évaluée (voir Gagner des Cités page 11).*

> *Enfin, progresser jusqu'au pas 2 sur la piste Navigation nécessite 3 Bois (1 Bois pour progresser jusqu'au pas 1, plus 2 de plus pour progresser jusqu'au pas 2). Comme il a une Agora sur une case contenant une Tuile Ressource Bois, il peut utiliser la réduction de l'Agora une fois par pas, et défausse une carte Action avec une Ressource Bois pour le troisième. Il a aussi un Pilier sur la même case que l'Agora, mais comme il est déjà sur la Tuile Ressource (ayant servi à épuiser la Tuile*

> *Ressource lors d'un tour précédent), il ne peut l'épuiser de nouveau tant que le Pilier n'a pas été réapprovisionné.*

> *À la fin de son tour, il gagne une carte Personnage de la Zone d'Acquisition comme récompense pour avoir progressé jusqu'au pas 2 sur la piste Navigation durant ce tour.*

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsque :

I. Un joueur, **à tout moment durant son tour**, Contrôle 6 Cités ; ou

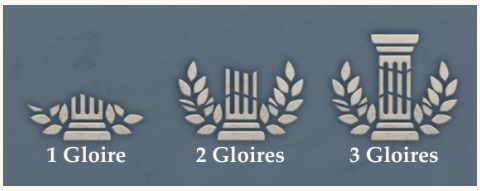
B Lorsque les joueurs ont collectivement atteint la fin d'un nombre de pistes de Région **différentes** égal au nombre de joueurs *(l'une quelconque des pistes Militaire, des Mercenaires, Civilisation, Navigation, des Titans ou Olympien ; deux joueurs qui atteignent la fin de la même piste ne comptent que pour une seule piste)* ; ou

C Lorsque 3 cartes Prophétie d'Ère III ont été retirées du plateau de jeu *(que ce soit en étant Accomplies ou autrement)*.

> Une fois la fin de partie déclenchée, **termine la manche en cours, puis joue une dernière manche supplémentaire**, afin que chaque joueur ait eu un nombre de tours égal. *(Par exemple, si le joueur possédant le marqueur Premier Joueur a déclenché la fin de partie de cette manière, tous les autres joueurs auront un tour de plus pour terminer la manche en cours, puis tous les joueurs, y compris le premier joueur, auront un dernier tour.)*

Le joueur accumulant le plus de Gloire l'emporte !

Pour déterminer le vainqueur, additionne la Gloire que tu as gagnée tout au long de la partie grâce aux cartes Prophétie Accomplies et aux cartes Monument.



Ensuite, attribue de la Gloire en fonction du Contrôle à la fin de la partie :

Gagne 3 Gloires pour chaque Cité que tu Contrôles.

Gagne 3 Gloires pour chaque Région que tu Contrôles (voir ci-dessous).

Les Régions sont évaluées en commençant par celle en haut à gauche et en allant dans le sens horaire.

Avant de déterminer le Contrôle d'une Région :

En commençant par le joueur possédant le marqueur Premier Joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur peut prendre l'un de ses Navires d'une case maritime adjacente et le placer sur l'une des cases terrestres de la Région, pour indiquer à quelle case terrestre ce Navire apporte 1 Puissance. *Les Navires dans les Ports ne sont pas affectés et restent où ils sont, apportant 2 Puissances à leur case terrestre correspondante normalement.*

Rappel : lorsque des joueurs sont à égalité de Puissance dans une Région, le joueur à égalité dont le marqueur a le plus progressé sur la piste de cette Région *(ou est le plus haut dans une pile où des marqueurs partagent le même pas de piste)* Contrôle la Région.

Si des joueurs sont à égalité pour le total de Gloire le plus élevé, le joueur ayant le plus progressé ***sur l'ensemble des pistes de Région combinées*** est déclaré vainqueur.

Si l'égalité persiste, **les joueurs à égalité se réjouissent d'une victoire partagée !**

ANNEXE 1

Cartes Prophétie


Avoir au moins le nombre indiqué de Piliers dans la Région.


Avoir une Citadelle/Agora/un Temple dans la Région.


Avoir au moins le nombre indiqué de Bâtiments de n'importe quel type dans la Région.


Avoir au moins le nombre indiqué d'Ouvriers/Hoplites dans la Région.

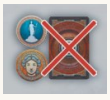

Avoir au moins le nombre indiqué de Navires dans des Ports correspondant à la Région.


Avoir un Pilier sur une case terrestre de cette Région où tu n'as pas de Cité.


Avoir au moins le nombre indiqué de Cités dans la Région.

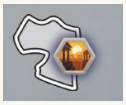

Avoir au moins le nombre indiqué de cartes Monument/Personnage dans ta pioche. Tu peux fouiller ta pioche et ta défausse à la recherche de telles cartes.
Si tu le fais, mélange ta pioche.


Avoir au moins le nombre indiqué de cartes Mythologie Activées.


Bannir une carte Monument ou Personnage de ta main ou de ta défausse en la retirant du jeu.


Avoir au moins le nombre indiqué de cartes Olympien/Titan.


Contrôler les 3 cases terrestres de la Région.


Contrôler au moins 1 case terrestre de la Région contenant une Cité appartenant à un autre joueur.


Avoir au moins le nombre indiqué de Tuiles Stratégie.

ANNEXE 2

Tuiles Stratégie



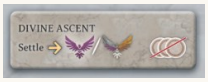
Maîtrise du Tir à l'arc : chacun de tes Hoplites peut apporter au plus 1 Puissance à n'importe quelle case terrestre adjacente *(au lieu de la sienne)*.



Architectes de la Prospérité : progresse sur la piste Civilisation ou Navigation avec une réduction de 3 Ressources chaque fois que tu effectues une action Construire de la Rondelle. *(Ne s'applique pas aux autres moyens de Construire, c'est-à-dire les capacités de carte.)*



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)*.



Ascension divine : progresse sur la piste Olympien ou des Titans avec une réduction de 3 Ressources chaque fois que tu effectues une action Coloniser de la Rondelle. *(Ne s'applique pas aux autres moyens de Coloniser, c'est-à-dire les capacités de carte.)*



Fortifications : chacun de tes Bâtiments apporte 1 Puissance supplémentaire.



Guilde : double tes productions des Piliers pour la Ressource indiquée. Lorsque tu produis 2 Ressources avec un Pilier, tu peux utiliser chacune à des moments différents du même tour *(mais tu ne peux en dépenser une et garder l'autre pour un tour futur)*.



Épopée héroïque : chacune de tes Cités apporte 2 Puissances supplémentaires.



Bibliothèque : une fois par tour, lorsque tu progresses sur une piste où ton marqueur Joueur est en retard d'au moins 1 case sur tous les autres marqueurs Joueur, pioche 2 cartes Action.



Phare : une fois par tour, pour chaque Navire que tu as dans un Port, gagne la Ressource correspondante à la case terrestre du Port.



Domination navale : tes Navires peuvent se déplacer d'une case supplémentaire à chaque action de Déplacement.



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. *(Ne s'applique pas aux autres moyens de Déployer des Unités, tels que les capacités de carte.)*



Formation en Phalange : s'il y a 3 de tes Unités terrestres ou plus dans une Région, elles apportent collectivement 2 Puissances supplémentaires.



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.



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.



Initiative stratégique : au lieu de départager les égalités selon les règles normales, tu remportes toutes les égalités auxquelles tu participes.



Manœuvre tactique : tu peux déplacer toutes tes Unités d'une case vers une case terrestre adjacente avec 1 Déplacement.



Théâtre de Dionysos : bénéficie d'une réduction de 1 Vin lors de l'Activation de chacune de tes cartes Mythologie.

ANNEXE 3

LEXIQUE

Pour la description des composants, reporte-toi aux pages 2 et 3.

- **Attaquer :** déclencher une Escarmouche *(en Mode Escarmouche)* ou un Siège en plaçant une tuile Escarmouche ou Siège.
- **Bâtiment :** une pièce de joueur, à savoir une Citadelle, une Agora ou un Temple.
- **Activer** : rendre une carte Mythologie prête à l'emploi, généralement en dépensant du Vin. *Voir pages 13 et 14 pour les détails.*
- **Bannir** : retirer complètement un composant du jeu.
- **Domaine interdit :** une Région bloquée dans une partie à moins de 4 joueurs. À l'exception de sa piste de Région, un Domaine interdit ne fait pas partie du jeu et ne peut jamais faire l'objet d'aucune interaction.
- **Gloire** : une mesure de la réussite d'un joueur et de sa progression vers la victoire.
- **Invoquer** : activer la capacité d'une carte Mythologie Activée durant la partie. *Voir page 13 pour les détails.*
- **Unité terrestre :** le terme collectif désignant les Hoplites et les Ouvriers *(et les Héros dans le mode de jeu Héros Légendaires).*
- **Pilier :** une pièce de joueur qui permet au joueur propriétaire d'utiliser la Ressource de la case terrestre où il se trouve.
- **Puissance** : *voir page 9 pour les détails.*
- **Piste de Région** : la piste associée à une Région (*voir page 10 pour les récompenses de piste).*
- **Rondelle** : une piste circulaire sur le plateau de jeu servant à la sélection d'action durant un Tour d'Avancée. *Voir page 13 pour la structure d'un Tour d'Avancée.*
- **Action de la Rondelle :** une action effectuée dans le cadre du Tour d'Avancée d'un joueur, résultant de l'avancée de son marqueur jusqu'à la section correspondante de la Rondelle.
- **Déplacement maritime :** tout Déplacement d'un Navire entre des cases maritimes ou entre une case maritime et un Port.
- **Siège :** l'acte d'attaquer la Cité ou le Pilier d'un autre joueur *(voir page 13 pour les détails).*
- **Escarmouche** : l'acte d'attaquer un autre joueur en Mode Escarmouche.
- **Soutien Tactique de Carte** : une règle permettant aux joueurs d'utiliser des cartes de leur main pour influencer l'issue d'un Siège, ou d'une Escarmouche en Mode Escarmouche.
- **Échange/Commerce** : échanger des Ressources comme détaillé dans la section « Dépenser des Ressources » *page 11.*
- **Unité :** une pièce de joueur, à savoir un Hoplite, un Ouvrier ou un Navire. Les Hoplites et les Ouvriers sont des Unités terrestres, tandis que les Navires sont des Unités maritimes.

ANNEXE 4

MODES DE JEU

Les modes de jeu comme Hordes barbares, Symmachie, Atlantide, Mode Escarmouche et Héros Légendaires s'ajoutent à la partie Standard et peuvent être combinés pour une expérience personnalisée.

PARTIE STANDARD

Il s'agit de l'ensemble de règles de base pour la partie multijoueur, décrit pages 9 à 21 de ce livret de règles.

PARTIE APPRENTISSAGE

Identique à la partie Standard, sauf que la fin de partie est déclenchée lorsque *(et uniquement lorsque)* un joueur Contrôle 4 Cités.

PARTIE COURTE

Identique à la partie Standard, sauf que la fin de partie est déclenchée lorsque 2 cartes Prophétie d'Ère III ont été retirées, ou lorsqu'un joueur Contrôle 5 Cités *(le déclencheur de la piste de Région s'applique toujours et reste inchangé)*.

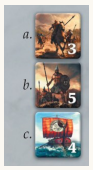
HORDES BARBARES



- **Mise en place :** mélange les tuiles Barbare et place-les en pile face cachée à l'emplacement désigné au-dessus de la Rondelle.
- **Tour d'Avancée :** lorsque le joueur possédant le marqueur Premier Joueur avance sur la Rondelle et franchit la ligne désignée entre « Ascension » et « Acquérir », **les Barbares s'activent.**
  Saute cette étape lors du premier tour.

Effectue immédiatement les étapes suivantes *(avant que le joueur possédant le marqueur Premier Joueur n'effectue la moindre de ses actions optionnelles ce tour-ci)* :

1. Tout joueur dont la Puissance sur une case terrestre est inférieure à la somme de la Puissance des tuiles Barbare (y compris les Navires barbares au Port) doit retirer l'une de ses pièces *(un Bâtiment, un Pilier ou une Cité, dans cet ordre de priorité, sauf s'il s'agit de son unique Cité)* de cette case terrestre, s'il y en a. Les joueurs remettent les Bâtiments ou Piliers retirés dans un emplacement correspondant de leur plateau Joueur *(si aucun emplacement correspondant n'est disponible, ils placent d'abord le Bâtiment/Pilier retiré à côté de leur plateau Joueur, et le déplacent vers le premier emplacement disponible du type correspondant qui se libère plus tard dans la partie)* ; les Cités retirées sont retirées du jeu.



2. Déplace **chaque tuile Barbare de *1 case*** vers la case terrestre la plus proche contenant un Bâtiment, une Cité ou un Pilier de joueur. La **Cavalerie** *(a)* a 2 Déplacements, l'**Infanterie** *(b)* 1 Déplacement de case terrestre, et les **Navires** *(c)* se déplacent d'abord vers une case maritime puis vers un Port correspondant à une telle case terrestre. En cas d'égalité, déplace vers la case 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)*, puis vers la case où la Puissance totale de tous les joueurs est la plus faible. Si l'égalité persiste, déplace vers le joueur à égalité le plus proche à gauche du joueur actif (et si l'égalité persiste, ce joueur choisit).
3. Place une tuile Barbare de l'emplacement au-dessus de la Rondelle, face visible, sur chaque case contenant un camp barbare face visible *(sauf celles situées dans des Régions correspondant aux tuiles Cité-État des joueurs)*. S'il n'y a pas assez de tuiles Barbare pour en placer sur chaque telle case, places-en autant que possible, dans l'ordre des numéros des cartes Prophétie face visible des Régions, du plus petit au plus grand, puis vers les Régions sans carte Prophétie dans un ordre aléatoire.

- **Action Coloniser :** lorsque tu effectues une action Coloniser, traite les tuiles Barbare comme des Tuiles Population *(c'est-à-dire que tu dois dépasser la puissance combinée des Tuiles Population et Barbare de la case que tu Colonises)*. Comme récompense pour avoir retiré une tuile Barbare via une action Coloniser, **pioche 2 cartes Action**. Remets toutes les tuiles Barbare retirées à l'emplacement au-dessus de la Rondelle.

COMPOSANTS SUPPLÉMENTAIRES

- tuiles Barbare *(12)*



Symmachie

Une partie en équipe à 4 joueurs, où 2 joueurs de chaque côté sont Alliés. Les joueurs Alliés *(partenaires)* peuvent Déployer des Unités en considérant les Cités de leur partenaire comme les leurs. Les scores des joueurs Alliés sont additionnés à la fin de la partie, et l'équipe ayant le plus de Gloire au total remporte la partie.

Atlantide

Atlantide est une Cité spéciale qui n'existe qu'en mer ; lorsque tu joues avec Atlantide, sa case est considérée ***à la fois comme une case maritime et une case terrestre***. Tu peux prendre le Contrôle d'Atlantide en Colonisant sa case avec au moins 10 Puissances *(voir ci-dessous)*. Atlantide est aussi considérée comme une Tuile Ressource Joker que tu peux épuiser si tu as un Pilier sur sa case *(voir Dépenser des Ressources page 11)*.

- **Mise en place :** place la tuile Atlantide sur la case maritime des Îles Fortunées du plateau de jeu. *Lorsque tu joues à 2 joueurs sur le côté méditerranéen du plateau de jeu, place plutôt la tuile Atlantide sur la case maritime directement à l'est des Îles Fortunées.*
- **Action Coloniser :** lorsque tu effectues une action Coloniser, tu peux Coloniser la case contenant la tuile Atlantide si tu Contrôles cette case et que ***ta Puissance est d'au moins 10***. Lorsque tu le fais, place l'un de tes marqueurs Joueur sur la tuile Atlantide *(en remplaçant celui qui s'y trouvait, le cas échéant)* ; tu peux aussi y placer un Pilier normalement.

Composant supplémentaire

- tuile Atlantide *(1)*



Modes de jeu (suite)

Mode Escarmouche

Ce mode de jeu, recommandé à celles et ceux qui préfèrent la confrontation directe, permet aux joueurs d'attaquer directement et de retirer du plateau de jeu les Unités, Bâtiments et Piliers des autres.

Durant l'étape 8 de la mise en place : chaque joueur prend la tuile Escarmouche de sa couleur.

Durant une Vérification de statut :

- Si tu remportes un Siège et que ta tuile Escarmouche est aussi sur le plateau de jeu, retire la tuile Escarmouche sans résoudre d'Escarmouche, puis saute les étapes restantes de ta Vérification de statut normalement.
- S'il n'y a pas de Siège, ou si tu perds un Siège, et que ta tuile Escarmouche est sur le plateau de jeu, tu dois **résoudre une Escarmouche**, comme suit :

Tu peux tenter de retirer l'une des Unités, l'un des Bâtiments ou l'un des Piliers d'un autre joueur de la case contenant ta tuile Escarmouche. Déclare quelle pièce tu souhaites retirer. Tu peux augmenter ta Puissance pour l'Escarmouche avec le **Soutien Tactique de Carte** *(qui fonctionne de la même façon que pour les Sièges ; voir page 13)*. Pour déterminer le résultat de l'Escarmouche, compare ta Puissance *(après Soutien Tactique de Carte)* sur la case choisie à celle du joueur dont tu souhaites retirer la pièce ; le joueur ayant la Puissance la plus élevée remporte l'Escarmouche *(en cas d'égalité, c'est toi, l'attaquant, qui l'emportes)*.

Si tu remportes l'Escarmouche, la pièce que tu as déclarée est retirée : l'autre joueur la remet dans un emplacement disponible portant l'icône correspondante sur son plateau Joueur **et pioche 2 cartes**. Si plusieurs emplacements sont disponibles, il décide où la placer *(si aucun emplacement correspondant n'est disponible, il la place d'abord à côté de son plateau Joueur, et la déplace vers le premier emplacement disponible du type correspondant qui se libère plus tard dans la partie)*. Si l'autre joueur remporte l'Escarmouche, retire à la place l'une de tes Unités *(le cas échéant)* de la case de la même façon.

Après avoir résolu l'Escarmouche, retire ta tuile Escarmouche puis saute le reste de ta Vérification de statut.

- S'il n'y a ni Siège ni Escarmouche, effectue les étapes **Domination** et **Consolidation** normalement.

Durant ton tour, après ta Vérification de statut, tu peux, en ***Action gratuite***, placer ta ***tuile Escarmouche*** sur une case contenant l'un de tes Hoplites. Tu peux placer ta tuile Escarmouche et ta tuile Siège le même tour, mais tu **ne peux pas placer les deux sur la même case**.

Composants supplémentaires

- tuiles Escarmouche *(4)*





Exemple : le joueur rouge a déclenché une Escarmouche en Thrace en y ayant placé sa tuile Escarmouche à son tour précédent. Le joueur vert a réagi durant son tour en déplaçant un Hoplite sur cette case, et un Navire à proximité.

C'est de nouveau le tour du joueur rouge et, durant sa Vérification de statut, l'Escarmouche est résolue comme suit.
D'abord, le joueur rouge déclare qu'il souhaite retirer la Citadelle du joueur vert.

Ensuite, les joueurs calculent leur Puissance de base sur la case. Le joueur rouge a 11 Puissances sur la case :

- *6 Puissances grâce à ses 2 Hoplites (ayant atteint le pas de la piste Militaire accordant 1 Puissance supplémentaire à chacun de ses Hoplites) ;*
- *2 Puissances grâce à son Navire dans un Port correspondant ;*
- *1 Puissance grâce à son Navire sur une case maritime adjacente ; et*
- *2 Puissances grâce à son Pilier (ayant atteint le pas de la piste Militaire accordant 1 Puissance supplémentaire à chacun de ses Piliers).*

Le joueur vert a 8 Puissances sur la case :

- *3 Puissances grâce à sa Citadelle ;*
- *3 Puissances grâce à son 1 Hoplite (ayant atteint le pas de la piste Militaire accordant 1 Puissance supplémentaire à chacun de ses Hoplites) ;*
- *1 Puissance grâce à son Ouvrier ; et*
- *1 Puissance grâce à son Navire sur une case maritime adjacente.*

Durant le Soutien Tactique de Carte, le joueur rouge peut jouer jusqu'à 2 cartes de sa main, car il a 2 Hoplites sur la case. Le joueur vert peut aussi jouer jusqu'à 2 cartes grâce à son Hoplite et sa Citadelle sur la case. Les deux joueurs choisissent de jouer leur maximum autorisé de 2 cartes. Le joueur rouge joue deux cartes de Puissance 3, augmentant ainsi sa Puissance de 6, pour un total de 17 Puissances. Le joueur vert joue une carte de Puissance 3 et une de Puissance 4, augmentant ainsi sa Puissance de 7, pour un total de 15 Puissances.

Le joueur rouge remporte l'Escarmouche et retire la Citadelle du joueur vert de la case, la remettant sur son plateau Joueur. Le joueur rouge saute le reste de sa Vérification de statut et poursuit son tour par un Tour d'Avancée.

Modes de jeu (suite)

Héros Légendaires

Dans ce mode de jeu, les joueurs s'embarquent dans un périple héroïque avec une figure légendaire et mythique à leurs côtés. Libère la puissance de ces Héros et façonne le destin de la Grèce antique !

- **Mise en place :** durant l'étape 10 de la mise en place, mélange aussi les tuiles Héros et retournes-en face visible un nombre égal au nombre de joueurs plus un. Durant l'étape 11, chaque joueur, en commençant par le joueur à droite du joueur possédant le marqueur Premier Joueur et en allant dans le sens antihoraire, soit sélectionne l'une des tuiles Héros, la place à droite de son plateau Joueur et y place l'Unité Héros correspondante, soit sélectionne une paire de tuiles Cité-État et Ressource de départ normalement. Ensuite, en commençant par le premier joueur et en allant dans le sens horaire, chaque joueur effectue une sélection du type qu'il n'a pas choisi précédemment.
- **Caractéristiques :** chaque Unité Héros apporte une Puissance de base et possède une capacité spéciale comme indiqué sur sa tuile Héros. Sauf indication contraire sur sa tuile Héros, **une Unité Héros agit comme une Unité terrestre à toutes fins de jeu**. Sauf indication contraire sur la tuile Héros, sa Puissance reste la même durant la partie.
- **Déploiement :** les joueurs peuvent Déployer leur Unité Héros sur une case terrestre contenant l'une de leurs Cités en dépensant 2 Or.
- **Retrait :** si ton Unité Héros est retirée du plateau de jeu, replace-la sur ta tuile Héros. Tu ne peux retirer l'Unité Héros d'un autre joueur que si ce joueur n'a aucune autre Unité sur la même case.

Lorsque tu joues avec Ulysse, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

Durant la mise en place, place un jeton Ulysse au hasard, face cachée, dans chaque Région en jeu *(c'est-à-dire n'en place aucun dans les Régions bloquées)*. Retire du jeu tous les jetons Ulysse inutilisés. Durant la partie, lorsqu'un joueur explore une case terrestre, révèle le jeton Ulysse de cette Région en le retournant face visible, s'il ne l'est pas déjà. Un jeton Ulysse face visible représente un défi que le joueur Ulysse doit accomplir dans la Région correspondante. Lorsque toi, le joueur Ulysse, accomplis le défi d'un jeton Ulysse face visible *(remplis la condition qui y figure)*, retire le jeton du plateau de jeu et place-le sur la tuile Héros Ulysse. Chaque jeton sur la tuile Héros d'Ulysse **augmente sa Puissance de 1**, en plus de sa Puissance de base de 1 ; autrement dit, la Puissance d'Ulysse est **égale au nombre de jetons Ulysse sur sa tuile *plus 1***.



Défis des jetons Ulysse :


Place un Bâtiment dans la Région correspondante


Place un Pilier dans la Région correspondante


Utilise la capacité d'une carte Mythologie pour affecter la Région correspondante


Accomplis une Prophétie dans la Région correspondante


Remporte un Siège ou une Escarmouche dans la Région correspondante


Place une Cité dans la Région correspondante

Composants supplémentaires

- tuiles Héros *(10)*
- figurines Héros *(10)*
- socles de figurine *(4)*
- jetons Ulysse *(6)*

CONSEILS DE STRATÉGIE DE BASE

1. **Chaque tour commence par une Vérification de statut**, où tu vérifies ta progression vers des objectifs liés aux zones *(Domination / Consolidation / Siège)*. Décider quelles progressions de piste gratuites tu vises via la Domination ou la Consolidation devrait être un élément crucial de ta stratégie.
2. **Choisir ta Cité-État :** sélectionne une Cité-État non seulement pour sa capacité spéciale, mais aussi pour sa position de départ stratégique. Tiens compte de la proximité des autres Cités-États pour planifier efficacement tes stratégies d'expansion et de défense. Choisis tes actions pour tirer parti de la capacité de ta Cité-État.
3. **Cartes Mythologie :** les cartes Mythologie peuvent avoir un impact profond sur la partie, alors utilise-les judicieusement. Garde les cartes puissantes pour les moments critiques. Le bon timing et l'anticipation des coups de tes adversaires sont essentiels pour maximiser leur impact. À quelques exceptions près, les cartes Mythologie peuvent être jouées même au tour d'un autre joueur.
4. **Ascension :** sers-toi de tes Agoras pour faciliter la progression sur les pistes.
5. **Acquisition de Gloire :** concentre-toi sur le gain de Gloire en Contrôlant des Cités et des Régions, en accomplissant des Prophéties et en acquérant des Monuments. Construire une Cité durant l'action Construire est l'un des moyens les plus directs de gagner de la Gloire durant la partie, mais tu peux aussi gagner des Cités grâce aux pistes de Région ; pense simplement à progresser tôt dans une Région où tu espères gagner une Cité au pas 3 de la piste de cette Région.
6. **Construction de pioche :** lorsque tu construis ta pioche, ne te concentre pas seulement sur les actions qu'offre une carte ; prête une attention particulière au type de Ressource qu'offre chaque carte. Sois aussi attentif à la Ressource que tu retires lorsque tu Bannis une carte. Équilibrer ta pioche avec une variété de Ressources t'assure la souplesse nécessaire à la fois pour la progression sur les pistes et pour la construction.
7. **Tuiles Stratégie :** ce sont de puissants atouts qui procurent des capacités spéciales et des bonus, et elles peuvent changer la donne lorsqu'elles sont bien utilisées. Tu peux gagner ces tuiles principalement en vidant des rangées dans les sections Déployer, Construire et Coloniser de ton plateau Joueur.
8. **Assiéger les adversaires :** lorsque tu planifies un Siège, positionne tes forces stratégiquement et vise les zones où les adversaires sont vulnérables ou trop dispersés. Évalue la force des défenses de tes adversaires et cherche les occasions de les submerger. Prends des risques calculés : parfois, un Siège audacieux peut renverser le cours de la partie, surtout lorsqu'il perturbe les plans d'un adversaire ou s'empare d'une case terrestre clé. Combiner l'action Siège avec des cartes Mythologie ou les capacités spéciales de ta Cité-État et de tes Tuiles Stratégie peut considérablement augmenter tes chances de succès.

MODE DE JEU SPÉCIAL

« Chante, ô Déesse, la colère d'Achille, fils de Pélée, colère funeste qui valut aux Achéens des maux sans nombre et précipita chez Hadès tant d'âmes valeureuses de héros, livrant leurs corps en pâture aux chiens et aux oiseaux ; et la volonté de Zeus s'accomplissait. Commence, Muse, à l'instant où se divisèrent, en se querellant,
Agamemnon, roi des hommes, et le divin Achille. »

(Homère : Iliade, Chant I)

Plonge dans le conflit légendaire de la guerre de Troie, alors que les puissantes forces grecques et troyennes s'affrontent pendant une décennie. Vis les batailles épiques, les stratégies rusées et les héros et héroïnes emblématiques qui ont façonné l'issue de ce conflit monumental.

COMPOSANTS SUPPLÉMENTAIRES (MARQUÉS « SIÈGE DU DESTIN »)

- **6 cartes Action**
- 5 nouvelles cartes Personnage
- 1 nouvelle carte Monument
- **9 marqueurs Temps**





Coopératif

Il s'agit d'une partie en équipe/alliance ; les joueurs doivent donc se répartir en deux groupes, l'un formant l'Alliance troyenne (à savoir Troie et, à 4 ou 5* joueurs, Milet), l'autre formant la Ligue achéenne.

*les composants pour un 5e joueur sont inclus dans l'Extension Épique, vendue séparément.

Mise en place

Mets en place la partie normalement et en utilisant les modes de jeu Héros Légendaires et Mode Escarmouche, avec les différences suivantes :

1. À l'**étape 1**, sélectionne le côté **égéen** du plateau de jeu.
2. À l'**étape 3**, ajoute la carte Monument Cheval de Troie au reste des cartes Monument avant de les mélanger.
3. À l'**étape 10**, utilise les **tuiles Cité-État** suivantes au lieu de les piocher au hasard :

- Troie
- Athènes *(côté égéen)*
- Sparte *(côté égéen)*
- Argos
- Milet *(uniquement lorsque tu joues à 4 ou 5 joueurs ; ne pas utiliser à 2 ou 3 joueurs)*

Au lieu de distribuer les tuiles Héros au hasard avec les tuiles Cité-État, assigne-les aux joueurs comme décrit à l'étape suivante.

4. À l'**étape 11**, lors de la sélection des Cités-États, **un joueur doit sélectionner Troie**.

- **Lorsque tu joues à 2 ou 3 joueurs**, le joueur sélectionnant Troie doit jouer seul, l'autre joueur (ou les autres joueurs) en opposition en tant que Ligue achéenne *(Athènes, Sparte et/ou Argos)*.
- **Lorsque tu joues à 4 ou 5 joueurs**, le joueur sélectionnant Troie doit être allié à un autre joueur, qui doit sélectionner Milet ; ensemble, ils forment l'Alliance troyenne. Les autres joueurs forment la Ligue achéenne *(à savoir Athènes, Sparte et/ou Argos)*.

Chaque joueur prend une Unité Héros et une tuile Héros correspondant à la Cité-État qu'il a sélectionnée, comme suit :

- Troie : **Hector**
- Athènes : **Achille**
- Sparte : **Héraclès (Herakles)**
- Argos : **Atalante**
- Milet : **Hippolyte**

Règles

Le Siège du Destin se joue avec les modes de jeu Héros Légendaires et Mode Escarmouche, avec les règles supplémentaires suivantes :

- **Marqueurs Temps :**
- Chaque fois que le joueur de Troie achève un tour complet de la Rondelle, c'est-à-dire lorsqu'il avance sur la Rondelle et franchit la ligne désignée entre « Ascension » et « Acquérir », **il retire un marqueur Temps de la pile sur la Rondelle**.
- À tout moment durant ton tour, tu peux Bannir des cartes Prophétie et/ou des cartes Monument formant collectivement au moins 3 Gloires, soit pour **retirer un marqueur Temps de la Rondelle** *(en tant qu'Alliance troyenne)*, soit pour **ajouter un marqueur Temps à la Rondelle** *(en tant que Ligue achéenne, jusqu'à un maximum de 6 ou 9, lorsque tu joues à 2/4 ou 3/5 joueurs respectivement)*.
- **Les joueurs alliés** ne peuvent pas s'attaquer mutuellement par une Escarmouche ou en menant un Siège. Les joueurs alliés peuvent Déployer des Unités en considérant les Cités de leurs alliés comme les leurs.

5. À l'**étape 15**, chaque joueur prend une carte Personnage Siège du Destin correspondant à la Cité-État qu'il a sélectionnée, comme suit, et la mélange avec ses 10 cartes Action de départ pour former sa pioche de départ :

- Troie : **Hélène**
- Athènes : **Ajax**
- Sparte : **Ménélas**
- Argos : **Agamemnon**

- Milet : **Cassandre (Kassandra)**

De plus, chaque joueur prend dans la pioche Olympien un Olympien correspondant à la Cité-État qu'il a sélectionnée, comme suit, et le place Invoqué *(c'est-à-dire tourné sur le côté)* à côté de son plateau Joueur *(et non au-dessus, c'est-à-dire qu'il n'occupe pas d'emplacement de carte Mythologie et compte comme une carte Mythologie supplémentaire)* :

- Troie : **Aphrodite**
- Athènes : **Athéna (Athena)**
- Sparte : **Ares**
- Argos : **Hera**
- Milet : **Hephaistos**



6. Place les **marqueurs Temps** en pile au milieu de la Rondelle comme suit :

- **6** marqueurs Temps lorsque tu joues à **2 ou 4 joueurs** ;
- **9** marqueurs Temps lorsque tu joues à **3 ou 5 joueurs**.

7. Le joueur de Troie devient le **dernier joueur dans l'ordre du tour**.

Conditions de victoire

Ignore les déclencheurs de fin de partie et les conditions de victoire normaux. À la place, les joueurs peuvent remporter la partie comme suit :

- La Ligue achéenne *(Sparte/Athènes/Argos)* gagne instantanément si elle prend le Contrôle de la Cité de départ du joueur Troie.
- L'Alliance troyenne *(Troie/Milet)* gagne instantanément si le dernier marqueur Temps est retiré de la Rondelle.

MODE SOLO

PROLOGUE :

L'AUBE DE LA LIBERTÉ

Au milieu des murs d'une cité-État rivale émerge une figure obscure, mue par la cupidité et une soif insatiable de pouvoir.

Le Tyran, maître manipulateur, cherche à répandre la peur et la corruption à travers le pays. Son influence porte loin, ses stratégies rusées menaçant la trame même de notre mode de vie. Le Tyran, marionnette d'empires lointains, a enchaîné ta patrie. Mène une révolte audacieuse, déjoue le manipulateur, et que le combat pour la liberté résonne à travers les pages de l'histoire.



COMPOSANTS SUPPLÉMENTAIRES

- **1 Aide de jeu Solo générale**
- **9 Aides de jeu Solo de Cité-État**
- **5 Tuiles Aide-mémoire d'Action améliorée**





Pour essayer un autre mode solo, rends-toi sur : **apeiron.games/pillars/soloadventures**

MISE EN PLACE

En Mode Solo, tu joues contre le Tyran. Effectue la mise en place et joue comme pour une partie Standard à 2 joueurs normale *(le Mode Solo n'est pas compatible avec les autres modes de jeu)*, avec les changements suivants :

- Au début de la mise en place, **retire du jeu les cartes suivantes** : les cartes Personnage **Espion**, **Diplomate** et **Athlète olympique**, la carte Monument **Théâtre**, la carte Mythologie **Hestia** *(Olympienne)*, ainsi que les cartes Mythologie **Lotophages**, **Persée** et **Gaia**.
- À l'étape **8**, retire du jeu **toutes les tuiles Siège** *(elles ne sont pas utilisées en Mode Solo)*. Choisis une couleur pour le Tyran et, en plus de placer les Unités et Bâtiments sur son plateau Joueur normalement, place les **Tuiles Aide-mémoire d'Action améliorée** sous leurs pièces correspondantes comme suit :

Ouvrier du haut

Construire amélioré

Hoplite du haut

Coloniser amélioré

Temple du haut

Acquérir amélioré

Agora du haut

Ascension améliorée

Citadelle du haut

Déployer amélioré



- À l'étape **9**, donne le **marqueur Premier Joueur** au **Tyran**.
- À l'étape **10**, pioche seulement **2** paires de tuiles Cité-État et Ressource.
- À l'étape **11**, choisis l'une de ces paires pour toi, et retire l'autre du jeu. Ensuite, **pioche au hasard une tuile Cité-État et une Tuile Ressource pour le Tyran** ; tu peux aussi choisir quelle Cité-État tu veux faire jouer au Tyran, en piochant toujours la Tuile Ressource de départ au hasard. Dans tous les cas, la case

de départ de la tuile Cité-État du Tyran **doit se trouver dans une Région différente de la tienne**, comme dans la partie multijoueur. Trouve l'Aide de jeu Solo (1) correspondant à la Cité-État du Tyran et place-la à côté du plateau Joueur du Tyran (2) et de l'Aide de jeu Solo générale (3).



Athènes *(Égéenne)*

Lorsque tu sélectionnes Athènes *(Égéenne)* pour le Tyran, ajoute la Tuile Stratégie « ***Initiative stratégique*** » à sa tuile Cité-État.



Ephèse

Lorsque tu sélectionnes Ephèse pour le Tyran, place le second Temple (le plus bas) sur sa case terrestre de départ.

Tarse

Lorsque tu sélectionnes Tarse pour le Tyran, ajoute la Tuile Stratégie « ***Formation en Phalange*** » à sa tuile Cité-État.



- À l'étape **12**, place le Navire du Tyran sur la case maritime au plus petit numéro adjacente à sa case terrestre de départ.
- À l'étape **13**, si la récompense de piste du Tyran est une carte Personnage, sélectionne celle de la Zone d'Acquisition ayant **la Puissance la plus élevée** *(en cas d'égalité de Puissance, la carte à égalité dans l'emplacement le plus haut)* et place-la face cachée à droite de son plateau Joueur. Si la récompense de piste du Tyran est un Demi-dieu, pioche la carte du dessus de la pioche et place-la **face cachée** dans l'emplacement de carte Mythologie le plus à gauche.

Corinthe

Lorsque tu sélectionnes Corinthe pour le Tyran, déplace les autres marqueurs du Tyran à l'**étape 1** sur toutes les autres pistes, sans que le Tyran ne gagne de récompense de ces pas.

- À l'étape **15**, le Tyran ne pioche aucune carte ; modifie plutôt sa pioche de départ en retirant certaines de ses cartes Action de départ et en les remplaçant par des cartes Action de départ supplémentaires dans des couleurs de joueur inutilisées, selon la Cité-État du Tyran comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Cela forme la pioche de base du Tyran ; mélange-la et place-la à gauche de son plateau Joueur. **Pioche 6 cartes Action de départ** de ta propre pioche pour toi *(le second joueur)*, normalement.
- À la fin de l'étape **19**, place les tuiles inutilisées 3-5 en pile face cachée ; ne remets dans la boîte que les Tuiles Population inutilisées 3 3-8 des types illustrés ci-après.
- Après l'étape **20**, prends une Tuile Ressource inutilisée ou une Tuile Ressource de départ de chaque type, plus une 6e de n'importe quel type *(utilisée face cachée)*. Place ces tuiles, dans le même ordre horaire que les Ressources correspondant aux tuiles de piste placées sur le plateau de jeu, sur les cases de la roue des Ressources de l'Aide de jeu Solo générale (**1**). Utilise la tuile face cachée pour représenter la piste Joker/Titan.



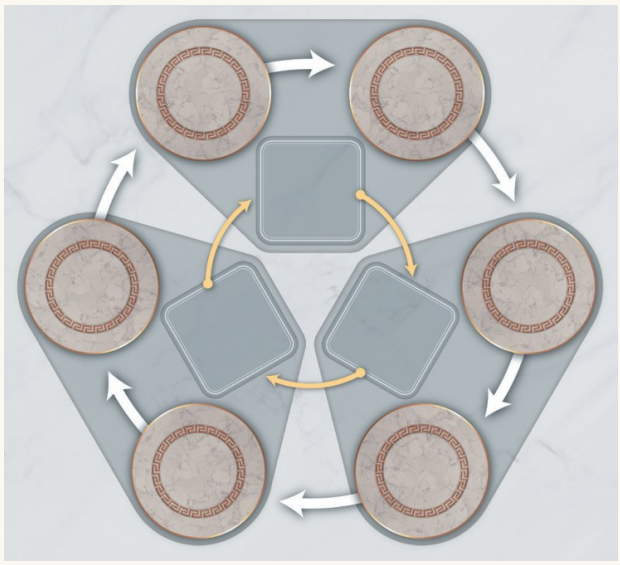
- Prends une Tuile Population inutilisée **de chaque type** et place-les sur les cases de la roue des types de terrain de l'Aide de jeu Solo générale (**2**) de sorte que le symbole de terrain le plus favorisé du Tyran soit placé à côté de sa Ressource la plus favorisée mais pas Joker *(voir ci-dessous)*. Si sa Ressource la plus favorisée partage un symbole de terrain avec Joker, utilise plutôt la Ressource favorisée suivante. Place les

Cité-État	Cartes Action de départ à retirer de la pioche de base du Tyran	Cartes Action de départ à ajouter à la pioche de base du Tyran
Sparte	**1 Marin** Puissance 1 **1 Explorateur** Puissance 2	**2 Forgeron** Puissance 1, Puissance 2
Athènes	**1 Marin** Puissance 1 **1 Fermier** Puissance 2	**1 Marchand** Puissance 1 **1 Forgeron** Puissance 2
Corinthe / Cyrène	**1 Explorateur** Puissance 1 **1 Forgeron** Puissance 2	**2 Marchand** Puissance 1, Puissance 2
Thèbes / Emporion	**1 Marin** Puissance 1 **1 Marchand** Puissance 2	**2 Marchand** Puissance 1, Puissance 2
Milet / Syracuse	**1 Forgeron** Puissance 1 **1 Marin** Puissance 2	**2 Explorateur** Puissance 1, Puissance 2
Rhodes / Taras	**1 Fermier** Puissance 1 **1 Explorateur** Puissance 2	**1 Marchand** Puissance 1 **1 Forgeron** Puissance 2
Phocée / Marseille	**1 Fermier** Puissance 1 **1 Explorateur** Puissance 2	**2 Forgeron** Puissance 1, Puissance 2
Larissa / Tarse	**1 Marin** Puissance 1 **1 Explorateur** Puissance 2	**2 Fermier** Puissance 1, Puissance 2
Pella / Ephèse	**1 Marin** Puissance 1 **1 Fermier** Puissance 2	**1 Marchand** Puissance 1 **1 Explorateur** Puissance 2

Tuiles Population restantes dans l'ordre indiqué cidessous, dans le sens horaire autour de la roue des types de terrain.



Exemple : Sparte préfère Casque et Fer, puis Or. Place la tuile Casque sur la case du symbole de terrain correspondant à la Tuile Ressource Fer sur la roue des Ressources extérieure, sauf si cela s'alignait aussi avec la Ressource Joker. Comme cela s'alignerait ici avec Joker et Fer, place plutôt le Casque sur la case correspondant à l'Or, puis place Aigle et Corne d'abondance sur les autres cases dans le sens horaire.

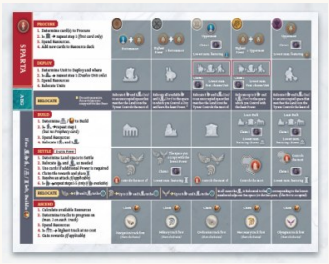


Règles générales

Aides de jeu Solo

Chaque Cité-État possède une Aide de jeu Solo correspondante détaillant comment le Tyran effectue ses actions lorsqu'il joue cette Cité-État. Pour les règles complètes durant une partie, reporte-toi à l'Aide de jeu Solo de la Cité-État choisie par le Tyran *(sur laquelle les capacités et effets propres au Tyran lorsqu'il joue cette Cité-État sont indiqués dans des encadrés à bordure rouge)*, aux côtés de ce livret de règles et de l'Aide de jeu Solo générale.

Cité-État	Ressources préférées	Symbole de terrain préféré
Sparte	>	>
Athènes	>	>
Corinthe / Cyrène	>	>
Thèbes / Emporion	>	>
Milet / Syracuse	>	>
Rhodes / Taras	>	>
Phocée / Marseille	>	>
Larissa / Tarse	>	>
Pella / Ephèse	>	>



Ordres de préférence pour les choix du Tyran

Certaines règles du Tyran comportent des ordres de préférence pour déterminer les choix qu'il fera lorsqu'il y a plus d'une option possible. Le cas échéant, ceux-ci sont indiqués entre [ ], et peuvent comporter plusieurs étapes séparées par des symboles>. Évalue chaque étape de gauche à droite jusqu'à ce qu'une seule option subsiste, chaque étape successive ne considérant que les options remplissant le mieux les critères des étapes précédentes. **Cette unique option restante est le choix que le Tyran fera.**

Comment le Tyran utilise les cartes Action

Le Tyran n'a pas de main de cartes Action. À la place, il utilise deux pioches face cachée distinctes, comme suit :

1. **La pioche de base**, qui sert à déterminer ce que fait le Tyran à ses tours. Elle contient les 10 cartes de départ du Tyran et est placée à gauche de son plateau Joueur.
2. **La pioche des Ressources**, qui sert principalement lorsque le Tyran doit dépenser des Ressources *(voir page 35)*. Elle commence vide et contient les cartes Personnage et Monument gagnées par le Tyran durant la partie ; elle est placée à droite de son plateau Joueur.



Chaque pioche possède sa propre défausse face visible. Les défausses ne sont remélangées et rendues à leurs pioches face cachée respectives que **lorsque le Tyran prend un Tour de Réapprovisionnement** *(et non simplement lorsqu'une pioche est elle-même vide)*.

Chaque fois que le Tyran devrait piocher une carte Action, il prend à la place la carte du dessus de la défausse de base et la place face cachée sous la pioche de base. **Si la défausse de base est vide, il ne fait rien à la place.**

Lorsque le Tyran gagne une carte Personnage ou Monument, sauf indication contraire, la carte est ajoutée sous la pioche des Ressources.

Comment le Tyran utilise les roues des Ressources et des types de terrain

Chaque fois que le Tyran doit choisir entre des Régions ou des pistes, vérifie la carte jouée pour entamer son Tour d'Avancée, **appelée la carte active**. La carte active montre un type de Ressource ; à partir de ce point sur la roue des Ressources, continue dans le sens horaire jusqu'à ce qu'une décision valide soit prise. La Ressource correspond à sa piste associée *(la tuile face cachée de la roue des Ressources représentant la piste Joker/Titan)* et à la Région où cette piste est placée.

De même, chaque fois que le Tyran doit choisir entre des cases terrestres, vérifie la Ressource montrée sur la carte active. **À partir du symbole de terrain situé à côté de cette Ressource, continue dans le sens horaire autour de la roue des types de terrain jusqu'à ce qu'une déci-**

sion valide soit prise.



Comment le Tyran utilise les cartes Mythologie

Le Tyran n'utilise les capacités d'aucune carte Mythologie qu'il gagne. À la place, chaque fois que le Tyran gagne une carte Mythologie, place la carte du dessus de la pioche correspondante *(par ex. la pioche de cartes Demi-dieu/Titan/Olympien)*, sans la révéler, en pile face cachée dans l'emplacement de carte Mythologie le plus à gauche au-dessus de son plateau Joueur (1). Cette pile peut contenir un nombre quelconque de cartes, et chaque carte vaut de la Gloire à la fin de la partie.



Comment le Tyran dépense des Ressources

> Chaque fois que le Tyran devrait dépenser des Ressources, le type de Ressource est ignoré ; **seul le nombre de Ressources requis est pris en compte**.

D'abord, détermine le nombre de Ressources dont le Tyran a besoin pour effectuer son action.

- Si le Tyran est capable de dépenser toutes les Ressources requises, il le fait dans l'ordre de priorité suivant :
- Défausser des cartes depuis la **pioche des Ressources** ; chaque carte défaussée compte pour **2 Ressources**. ***Le Tyran préfère ne pas surpayer :*** *si un nombre impair de Ressources est requis et que la pioche des Ressources est son seul moyen de dépenser des Ressources, il surpaiera de 1 Ressource ; sinon, il dépensera d'abord une seule Ressource en épuisant une Tuile Ressource ou en défaussant une carte de la pioche de base, comme décrit cidessous.*
- Épuiser des Tuiles Ressource avec les Piliers du Tyran ; chaque **Pilier** déplacé sur une Tuile Ressource compte pour **1 Ressource**. Détermine le Pilier à l'aide des roues des Ressources et des types de terrain.
- Défausser des cartes depuis la **pioche de base** ; chaque carte défaussée compte pour **1 Ressource**.
- Si le Tyran n'est pas capable de dépenser assez de Ressources pour atteindre l'exigence, il dépense d'abord autant de Ressources que possible, puis achève immédiatement l'action sans payer de Ressources supplémentaires. L'action Ascension fonctionne un peu différemment *(voir page 42)*.

Dans tous les cas, le Tyran effectue ses actions ; il est important de noter que le manque de Ressources ne l'empêche pas de le faire.

Comment le Tyran Construit des Cités

Si le Tyran reçoit l'instruction de Construire une Cité, procède comme suit :

1. **Dépenser 4 de ses Ressources** *(sauf s'il a gagné la Cité gratuitement)*.
2. **Place la Cité sur la case terrestre où le Tyran a le plus de Puissance et qui ne contient pas de Cité.** Les égalités sont départagées à l'aide des roues des Ressources et des types de terrain. Le Tyran n'a pas besoin d'un Ouvrier sur la case terrestre choisie et ne Transfère aucune Unité.

Si le Tyran ne peut construire de Cité sur le plateau pour une raison quelconque, il prend la tuile Cité et la place au-dessus de son plateau Joueur pour le décompte de fin de partie. S'il tente de construire une Cité et qu'il ne reste aucune tuile dans la réserve, il peut utiliser l'une de ces tuiles mises de côté.

Comment le Tyran revendique des cartes Prophétie

Le Tyran revendique des cartes Prophétie **face visible** selon certains critères durant un Tour de Réapprovisionnement et certaines actions de la Rondelle, en fonction de la carte active. Il n'a besoin de remplir aucune des conditions des cartes Prophétie qu'il revendique.

Capacités de Cité-État

Le Tyran utilise normalement les capacités standard de Cité-État, sauf indication contraire. Le cas échéant, les adaptations propres à la Cité-État choisie par le Tyran figurent sur l'Aide de jeu Solo correspondante.



Capacités de Tuile Stratégie

Certaines Cités-États *(telles qu'Athènes (Égéenne) et Tarse)* reçoivent une Tuile Stratégie durant la mise en place, qui s'utilise normalement. En dehors de celles-ci, le Tyran ne gagne aucune Tuile Stratégie durant la partie.

Comment le Tyran se déplace : le Transfert

Le Transfert n'est pas un Déplacement, et permet au Tyran de déplacer des Unités sur n'importe quelle distance du plateau. Lorsque tu Transfères des Unités, utilise toujours celles qui sont les plus proches de la case/du Port de destination choisi(e) et **qui n'ont pas déjà été Transférées ce tour-ci** *(y compris les Unités déjà sur la case/le Port de destination, considérées comme ayant été Transférées vers la case/le Port où elles se trouvent déjà)*. Toutes les égalités sont départagées à l'aide des roues des Ressources et des types de terrain *(ou, pour les Navires, la case maritime correspondante au plus petit numéro)*. Lorsqu'il est demandé de Transférer vers une case inoccupée d'un type précis et qu'il n'en reste aucune, utilise les roues des Ressources et des types de terrain pour trouver la case préférée suivante.

> Rappel : lorsque tu Transfères des Unités vers une case comportant des Tuiles Ressource et/ou Population face cachée, révèle ces tuiles *(car cette case est désormais explorée)*.

Lorsque le Transfert tient compte de ta « plus faible Puissance », considère que chaque Cité apporte 3 Puissances.



> *Exemple (à droite) : **le Tyran Transfère son Ouvrier le plus proche vers l'Attique, et son Navire le plus proche vers le Port correspondant à l'Attique.** Il a deux Ouvriers situés chacun à 1 case, sur des cases terrestres contenant des Tuiles Ressource Or et Bois ; comme la carte active montre une Ressource Marbre, l'Or est atteint en premier en tournant autour de la roue, il Transfère donc l'Ouvrier depuis la Corinthe. Il a aussi deux Navires situés chacun à 1 case de la case maritime portant le Port correspondant à l'Attique (sur les cases maritimes 2 et 3) ; il Transfère celui de la case maritime numéro 2, car c'est le plus petit numéro.*



Récompenses de piste

Lorsque le Tyran progresse sur les pistes de Région, il gagne les récompenses indiquées ci-dessous. **Les récompenses de piste non listées ici sont ignorées pour le Tyran** *(il ne gagne rien à la place)*.



Carte Personnage et carte Monument : le Tyran gagne gratuitement une carte correspondante **[puissance la plus élevée > la plus haute]**.



Carte Mythologie *(y compris carte Mythologie ou Personnage/Monument)* : lorsqu'un choix se présente, le Tyran gagne une carte Mythologie du type correspondant.



Ajouter un Hoplite : le Tyran prend l'un de ses Hoplites situés à côté du plateau, près de la piste des Mercenaires, et le place sur sa case de plus faible Puissance contenant une Cité *(départage à l'aide de la roue)*, sans dépenser de Ressource supplémentaire pour ce faire.



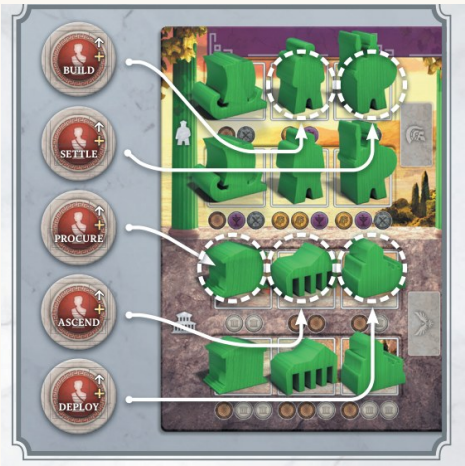
Puissance supplémentaire : appliquée normalement.



Cité : s'il reste une tuile Cité commune sur ce pas, il la gagne gratuitement et la place sur une case terrestre déterminée comme s'il Construisait une Cité *(voir page 35)*.

Tuiles Aide-mémoire d'Action améliorée

Lorsque le Tyran Déploie le premier Ouvrier ou Hoplite, ou Construit le premier Temple, la première Agora ou la première Citadelle depuis son plateau Joueur, prends la Tuile Aide-mémoire d'Action améliorée placée sous cette pièce durant la mise en place et place-la à côté de la section correspondante de la Rondelle, pour rappeler que, dès que possible, le Tyran utilisera la version améliorée de cette action *(voir les règles de chaque Action de la Rondelle pages 37 à 44 pour les détails des actions améliorées)*.



Règles de combat en jeu solo

Le Siège n'est pas utilisé en Mode Solo. À la place, le combat est résolu immédiatement lorsque :

- le **Tyran déplace des Hoplites sur une case que tu occupes**, ou ;
- lorsque **tu déplaces des Hoplites sur une case occupée par le Tyran et choisis d'attaquer**.

Dans les deux cas, le joueur qui a déplacé ses Hoplites est l'attaquant ; l'autre joueur est le défenseur. Le défenseur l'emporte en cas d'égalité *(sauf si l'attaquant possède la Tuile Stratégie « Initiative stratégique »)*, et les Cités du défenseur apportent **3 Puissances** pour la durée du combat.

> Rappel : une Cité-État ne peut jamais perdre son unique Cité, mais elle peut perdre sa Cité de départ, selon les règles normales.

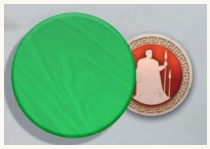
Le Tyran t'attaque



Si le Tyran a désormais une Puissance supérieure à la tienne sur la case, tu peux jouer depuis ta main des cartes correspondant à la Ressource de la case pour tenter d'égaler ou de dépasser la puissance du Tyran.

- **Si le Tyran l'emporte,** il prend le Contrôle de ta Cité sur la case *(en remplaçant ton marqueur par l'un des siens, normalement)*. Si tu n'as pas de Cité sur la case, tu dois déplacer toutes tes Unités de la case vers une ou plusieurs cases adjacentes selon les règles de déplacement normales.
- **Si tu l'emportes,** le Tyran renvoie toutes ses Unités terrestres de la case vers sa Cité la plus proche et tous ses Navires de la case vers la case maritime au plus petit numéro la plus proche.

Tu attaques le Tyran



S'il reste une Tuile Population sur la case, ajoute la Puissance de cette tuile à celle du Tyran. Si aucune Tuile Population n'est présente, pioches-en une dans la pile de tuiles Casque inutilisées et ajoute cette Puissance à la place.

Tu as maintenant l'occasion de jouer depuis ta main des cartes *(correspondant à la Ressource de la case)* afin de tenter de dépasser la Puissance ajustée du Tyran.

- **Si tu l'emportes,** tu prends le Contrôle de la Cité du Tyran sur la case (en remplaçant le marqueur du Tyran par l'un des tiens, normalement). Si le Tyran n'a pas de Cité sur la case, il renvoie toutes ses Unités de la case vers sa Cité la plus proche.
- **Si le Tyran l'emporte,** tu dois déplacer toutes tes Unités de la case vers une ou plusieurs cases adjacentes selon les règles de déplacement normales.

Déroulement de la partie

Effectue tes tours normalement, **sauf que tu dois sauter l'étape A de tes Vérifications de statut** *(le Siège n'est pas utilisé en Mode Solo)*. Si tu avances ton marqueur Joueur jusqu'à la case de la Rondelle contenant le marqueur du Tyran, prends la carte du dessus de la défausse de base du Tyran **(s'il y en a une)** et place-la **sous** la pioche de base.

Voir l'Annexe des capacités de carte page 44 pour des clarifications sur le moment où tu utilises les capacités de certaines cartes Action et Mythologie.

Au tour du Tyran, effectue les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Vérification de statut
2. Révéler une carte OU Réapprovisionner et sauter toutes les étapes restantes
3. Avancer sur la Rondelle
4. Effectuer l'action de la Rondelle

1. Vérification de statut

N'effectue que les étapes B et C : Domination et Consolidation *(le Siège n'est pas utilisé en Mode Solo)*. Sélectionne les pistes de Région sur lesquelles le Tyran progresse durant la Consolidation comme suit : **[là où le Tyran a le plus progressé *(mais pas encore jusqu'au 4e pas)* > dans le sens horaire à partir de la Région de départ du Tyran]**.

Ensuite, le Tyran gagne toutes les récompenses applicables aux pas qu'il a atteints durant cette Vérification de statut *(voir les récompenses de piste page 36)*.

2. Révéler une carte/Réapprovisionner et terminer le tour

S'il reste au moins une carte dans la pioche de base, révèle la carte du dessus. Cette carte devient la **carte active** pour le reste du tour du Tyran ; la Puissance comme le type de Ressource indiqués sur la carte active sont importants. Poursuis ensuite avec les étapes 3 et 4 ci-dessous.

Sinon, si la pioche de base du Tyran est vide, **il est contraint de prendre un Tour de Réapprovisionnement à la place**, comme suit :

- Place un Hoplite d'une couleur de joueur inutilisée sur la case de plus faible Puissance du Tyran où il possède une Cité (départage les égalités à l'aide de la roue comme si la carte du dessus de la défausse de base était la carte active) ; cet Hoplite est considéré comme étant de la couleur du Tyran à toutes fins.
- Mélange la défausse de base et place-la face cachée pour reformer la pioche de base.
- Mélange toutes les cartes de la pioche et de la défausse des Ressources et place-les face cachée pour reformer la pioche des Ressources.
- Réapprovisionne les Piliers du Tyran.
- Le Tyran revendique la carte Prophétie au plus grand numéro du plateau de jeu.
- Ensuite, le tour du Tyran se termine *(saute les étapes 3 et 4)*.

3. Avancer sur la Rondelle

Avance le marqueur Joueur du Tyran dans le sens horaire sur la Rondelle d'exactement autant de cases que la Puissance de la carte active. Si le marqueur du Tyran avance jusqu'à la même case que ton marqueur, tu peux piocher une carte Action normalement.

4. Effectuer l'action de la Rondelle

Le Tyran effectue l'action correspondant à la case de la Rondelle où se trouve son marqueur. Après avoir effectué l'action de la Rondelle, défausse la carte active sur la défausse de base.

> Rappel : si le Tyran n'est pas capable de dépenser assez de Ressources pour son action, il en dépense autant qu'il le peut, puis achève l'action *(sans payer de Ressources supplémentaires)*. *Voir Comment le Tyran dépense des Ressources page 35.*

Actions de la Rondelle

Construire



Le Tyran Construit des Bâtiments en payant le même nombre de Ressources qu'un joueur *(voir Comment le Tyran dépense des Ressources page 35)*. Les Bâtiments que le Tyran Construit sont déterminés par la Ressource de la **carte active**, selon les critères ci-dessous. **Le Tyran Construit toujours le Bâtiment le moins cher disponible du type sélectionné ; si tous les Bâtiments de ce type sont déjà sur le plateau de jeu, il Construit une Cité à la place.** Les Bâtiments et les Cités doivent être Construits sur des cases terrestres autorisées selon les règles normales, mais sans la condition d'y avoir des Ouvriers, et avec la restriction supplémentaire que le Tyran ne Construit jamais sur une case terrestre que tu Contrôles.

Si un Bâtiment ou une Cité peut être Construit(e) sur plusieurs cases possibles, utilise les roues des Ressources et des types de terrain pour déterminer où le/la placer.



Action améliorée : si le Tyran a Déployé au moins un **Ouvrier**, il Construit un deuxième Bâtiment *(ou une deuxième Cité)* selon les mêmes critères, si possible.

Après avoir Construit chaque Bâtiment ou Cité, le Tyran Transfère son Ouvrier le plus proche vers la case terrestre où il vient de Construire, et son Navire le plus proche vers le Port correspondant à la case maritime adjacente au plus petit numéro *(ou, si le Port est occupé, vers la case maritime elle-même). Voir Transfert page 36.*

Si le Tyran Construit sur une case comportant des Tuiles Ressource et/ou Population face cachée, révèle ces tuiles *(car cette case est désormais explorée)*.

Résumé :

1. Détermine quel Bâtiment/quelle Cité Construire et où le/la placer *(l'emplacement doit être autorisé)*. Revendique 1 carte Prophétie, le cas échéant.



2. **Action améliorée :** si le Tyran a Déployé au moins **1 Ouvrier**, répète l'étape 1 *(Construire un Bâtiment/une Cité uniquement)*.
3. Dépense des Ressources.

4. Transfère 1 Ouvrier et 1 Navire vers chaque Bâtiment/Cité Construit(e).



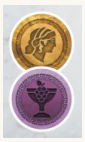
1 Agora



1 Citadelle



1 Temple

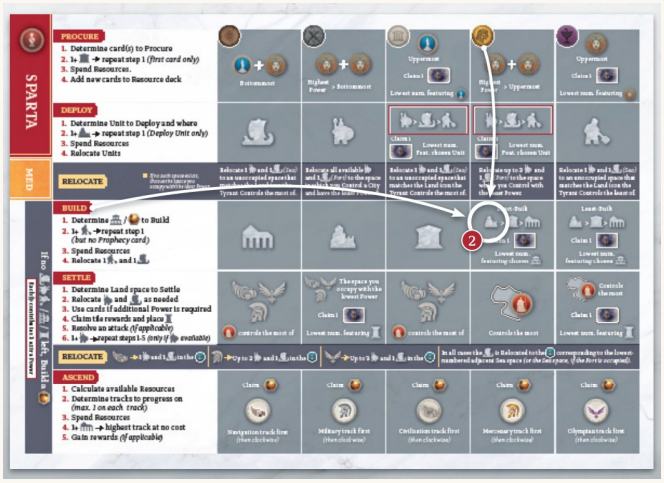


Le moins Construit
[Citadelle > Temple > Agora]. **Revendique 1 carte Prophétie**
[le plus petit numéro comportant le Bâtiment choisi (ou le type Bâtiment quelconque) (si aucune, pas de carte Prophétie)].

*Exemple de Construction : **le Tyran** (rouge) **est Sparte et effectue une action Construire.** La Ressource montrée sur la carte active est l'Or, le Tyran Construit donc le Bâtiment qu'il a le moins Construit (ici, n'importe lequel, car il n'en a Construit aucun), mais comme les Citadelles apparaissent en premier dans les critères (colonne Or de la rangée Construire sur l'Aide de jeu Solo de la Cité-État Sparte), c'est le type de Bâtiment choisi. Tu as une Citadelle à Marseille et le Tyran ne peut donc pas y Construire sa Citadelle, mais toutes les autres cases sont autorisées (selon les règles normales, en ignorant la condition d'Ouvrier). Pour déterminer la case où le Tyran Construit, considère d'abord la Ressource de la carte active : comme il s'agit d'Or, le Tyran sélectionne la Région contenant la piste des Mercenaires, à savoir l'Ibérie. Considère ensuite le symbole de terrain correspondant à cette Ressource (Or), qui est l'Aigle.*

Cependant, la case Aigle en Ibérie est Marseille, où tu as déjà une Citadelle, ce n'est donc pas une case autorisée. Le symbole de terrain suivant dans le sens horaire est la Corne d'abondance, et comme la case Corne d'abondance en Ibérie, Tartessos, est autorisée, le Tyran y Construit une Citadelle. Il dépense 2 Ressources en défaussant 1 carte de la pioche des Ressources et place sa première Citadelle sur cette case. Comme Tartessos est désormais explorée, ses tuiles Population et Ressource sont retournées face visible. Enfin, le Tyran Transfère son Ouvrier le plus proche vers cette même case, et Transfère aussi son Navire le plus proche vers le Port adjacent.









Coloniser

Le Tyran Colonise une case terrestre ne contenant pas encore de Pilier, en y Transférant des Unités. Le Tyran choisit une case selon des critères déterminés par la carte active ; utilise les roues des Ressources et des types de terrain pour sélectionner laquelle de ces cases possibles il Colonise. Transfère les Unités vers la case choisie selon le symbole de terrain de la case *(voir les critères ci-dessous)* ; si cela déclenchait une attaque, ne la résous pas encore. Si, après avoir Transféré des Unités, le Tyran n'a pas une Puissance suffisante sur la case pour la Coloniser *(selon les règles normales)*, défausse les cartes une à une depuis la pioche des Ressources, en ajoutant la Puissance de chaque carte pour augmenter sa Puissance totale sur la case *(mais en ignorant le type de Ressource)*, jusqu'à ce qu'il ait une Puissance suffisante pour Coloniser la case ou qu'il n'ait plus de cartes Ressource. Dans tous les cas, le Tyran Colonise quand même la case. Le Tyran retire toutes les Tuiles Population de la case, gagne leurs récompenses et y place un Pilier, normalement. Si une attaque devait être déclenchée plus tôt durant le Transfert, résous-la maintenant.

Si toutes les cases terrestres indiquées par les critères de la carte active contiennent déjà des Piliers, le Tyran choisit simplement une case pour y Transférer des Unités, puis y Construit une Cité à la place, si possible.

Symbole de terrain que le Tyran Contrôle le plus.

La case que tu occupes avec la plus faible Puissance. Revendique 1 carte Prophétie *[le plus petit numéro comportant un Pilier (si aucune, pas de carte Prophétie)].*

Symbole de terrain que le Tyran Contrôle le plus.

Case dans une Région où le Tyran Contrôle le plus d'autres cases.

Case dans une Région où le Tyran Contrôle le plus d'autres cases. Revendique 1 carte Prophétie *[le plus petit numéro comportant un Pilier (si aucune, pas de carte Prophétie)].*

Action améliorée : si le Tyran a Déployé au moins un **Hoplite**, il Colonise une deuxième case terrestre selon les mêmes critères, si possible. Cependant, si le Tyran n'a aucun Hoplite disponible à Transférer lors de la Colonisation d'une deuxième case (***rappel :*** *chaque Unité ne peut être Transférée plus d'une fois par tour)*, il n'effectue pas d'Action améliorée.

Si le Tyran devait Coloniser mais n'a aucun Pilier à placer parce que tous ses Piliers sont déjà sur le plateau, il construit à la place une Cité *(au maximum une fois par action)*.
Suis les règles de Construction d'une Cité page 35.

Résumé :

1. Détermine la case terrestre à Coloniser.
2. Transfère les Unités les plus proches vers la case selon les critères ci-dessous.
3. Utilise des cartes si une Puissance supplémentaire est nécessaire.
4. Retire les Tuiles Population, gagne leurs récompenses et place un Pilier.
5. Résous une attaque *(le cas échéant)*.
6. **Action améliorée :** si le Tyran a Déployé au moins **1 Hoplite**, répète les étapes 1 à 5 *(uniquement si au moins 1 Hoplite reste disponible pour être Transféré)*.

Critères pour Transférer des Unités terrestres vers une case en cours de Colonisation :

1 Hoplite et 1 Navire

Jusqu'à 2 Hoplites et 1 Navire

Jusqu'à 3 Hoplites et 1 Navire

Dans tous ces cas, le Navire est Transféré vers le Port correspondant à la case maritime adjacente au plus petit numéro *(ou sur la case maritime elle-même, si le Port est occupé)*.

*Exemple de Colonisation : **le Tyran** (rouge) **est Thèbes et effectue une action Coloniser.** La Ressource montrée sur la carte active est le Vin, le Tyran tente donc de coloniser dans la Région où il Contrôle le plus d'autres cases (à savoir Sterea Ellada), puis de Revendiquer 1 carte Prophétie comportant un Pilier. Le symbole de terrain correspondant au Vin est la Corne d'abondance. Cependant, la case Corne d'abondance de Sterea Ellada (Euboia) contient déjà un Pilier, tout comme la case correspondant au symbole de terrain suivant dans le sens horaire, l'Aigle (Étolie) ; il faut donc considérer le dernier symbole de terrain de la roue ; c'est le Casque, et la case Casque de cette Région, Attika, ne contient pas encore de Pilier, le Tyran Colonise donc cette case.*

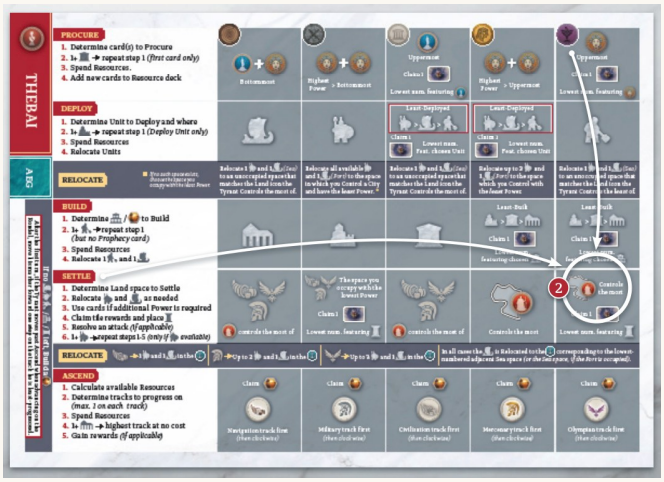
Comme il s'agit d'une case Casque, le Tyran Transfère 1 Hoplite vers Attique (le symbole Casque indique jusqu'à 2, mais comme il n'a qu'1 Hoplite sur le plateau, il ne peut en Transférer qu'1) et 1 Navire dans le Port correspondant, puis retourne face visible les tuiles Population et Ressource de cette case, car elle est désormais explorée. Cela donne au Tyran 4 Puissances sur la case terrestre, une de moins que nécessaire pour la Coloniser étant donné que la Tuile Population a 4 Puissances, le Tyran défausse donc une carte Ressource ; celle-ci montre 3 Puissances, ce qui suffit à achever l'action Coloniser. Le Tyran retire la Tuile Population, gagne sa récompense (progresser sur la piste de Région) et place un Pilier. Il revendique ensuite la carte Prophétie, la seule face visible sur le plateau à comporter un Pilier.

Si toutes les cases d'Etolie avaient contenu des Piliers, le Tyran aurait Transféré ses Unités vers la première case sélectionnée par la roue, Eubée, et y aurait Construit une Cité à la place, tout en revendiquant la carte Prophétie.









ACQUÉRIR



Le Tyran Acquiert des cartes en payant le même nombre de Ressources qu'un joueur *(voir Comment le Tyran dépense des Ressources page 35)*. Les cartes que le Tyran Acquiert sont déterminées par la **Ressource de la carte active**, selon les critères ci-dessous.



Action améliorée : si le Tyran a construit au moins un **Temple**, il Acquiert **1 carte supplémentaire**, à savoir la première carte listée selon les mêmes critères.

Place toutes les cartes que le Tyran Acquiert sous la pioche des Ressources à la fin de son tour ; les cartes

gagnées de cette manière ne peuvent servir à payer d'autres actions le même tour. Le Tyran ne Bannit pas de cartes.

RÉSUMÉ :

1. Détermine les cartes à Acquérir selon la Ressource de la carte active *(voir les critères ci-dessous)*. Revendique 1 carte Prophétie, le cas échéant.



2. **Action améliorée :** si le Tyran a Construit au moins **1 Temple**, répète l'étape **1** *(première carte uniquement)*.
3. Dépense des Ressources. **Rappel : chaque Monument coûte 3 Ressources**.
4. Ajoute les nouvelles cartes **sous** la pioche des Ressources.



1 carte Personnage et
1 Monument *[le plus bas]*



2 cartes Personnage
[puissance la plus élevée > le plus bas]



1 Monument *[le plus haut]* et **1 carte Prophétie**
[le plus petit numéro comportant des Monuments (si aucune, pas de carte Prophétie)]



2 cartes Personnage
[puissance la plus élevée > le plus haut]



1 carte Personnage [la plus haute] et **1 carte Prophétie**
[le plus petit numéro comportant des cartes Personnage (si aucune, pas de carte Prophétie)]

DÉPLOYER



Le Tyran Déploie des Unités en payant le même nombre de Ressources qu'un joueur *(voir Comment le Tyran dépense des Ressources page 35)*. Les Unités que le Tyran Déploie sont déterminées par la Ressource de la **carte active**, selon les critères ci-dessous. Si cela aboutit à une Unité préférée de la Cité-État, consulte le tableau de priorité figurant sur l'Aide de jeu Solo de la Cité-État. Le Tyran Déploie toujours l'**Unité la moins chère disponible du type sélectionné**. Le Tyran ne peut Déployer des Unités que sur des cases terrestres **contenant l'une de ses Cités ou un Bâtiment du type approprié** *(ou, pour les Navires, adjacentes à de telles cases)*, selon les règles normales. Si une Unité peut être Déployée sur plusieurs cases possibles, utilise les roues des Ressources et des types de terrain pour déterminer où la placer *(en plaçant un Navire sur la case maritime au plus petit numéro adjacente à la case terrestre sélectionnée par les roues)*.



Action améliorée : si le Tyran a Construit au moins une **Citadelle**, il Déploie une deuxième Unité selon les mêmes critères, si possible.

Pour chaque Unité que le Tyran ne peut Déployer parce que toutes les Unités de ce type sont déjà sur le plateau de jeu, il Construit une Cité à la place *(suis les règles de Construction d'une Cité page 35)*.

Après avoir Déployé des Unités *(et/ou Construit des Cités à la place)*, le Tyran Transfère des Unités selon la Ressource montrée sur la carte active. Les égalités sont départagées à l'aide des roues. Transfère les Unités les plus proches des types déterminés par la carte active.

RÉSUMÉ :

1. Détermine quelle Unité Déployer et où la placer *(l'emplacement doit être autorisé)*. Revendique 1 carte Prophétie, le cas échéant.



2. **Action améliorée :** si le Tyran a Construit au moins **1 Citadelle**, répète l'étape **1** *(Déployer une Unité uniquement)*.
3. Dépense des Ressources.
4. Transfère des Unités.



1 Navire. Transfère 1 Hoplite et 1 Navire *(case maritime)* vers une case inoccupée correspondant au symbole de terrain que le Tyran Contrôle le plus.



1 Hoplite. Transfère tous les Hoplites disponibles et 1 Navire *(Port)* vers la case où tu Contrôles une Cité et as la plus faible Puissance. Si aucune telle case n'existe, choisis la case que tu occupes avec la plus faible Puissance.



1 Unité préférée de la Cité-État. Revendique 1 carte Prophétie *[le plus petit numéro comportant le type d'Unité choisi (si aucune, pas de carte Prophétie)]*. Transfère 1 Hoplite et 1 Navire *(case maritime)* vers une case inoccupée correspondant au symbole de terrain que le Tyran Contrôle le plus.



1 Unité préférée de la Cité-État. Revendique 1 carte Prophétie *[le plus petit numéro comportant le type d'Unité choisi (si aucune, pas de carte Prophétie)]*. Transfère jusqu'à 3 Hoplites et 1 Navire *(Port)* vers la case que tu Contrôles avec la plus faible Puissance.



1 Ouvrier. Transfère 1 Hoplite et 1 Navire *(case maritime)* vers une case inoccupée correspondant au symbole de terrain que le Tyran Contrôle le moins.

Toutes les égalités sont départagées à l'aide des roues, normalement.

ASCENSION



Le Tyran progresse sur autant de pistes de Région que possible, **jusqu'à un maximum d'un pas sur chacune**

des 6 pistes. Pour déterminer sur combien de pistes il progresse, calcule d'abord combien de Ressources il est capable de dépenser *(sans achever un Réapprovisionnement)*, puis fais progresser les marqueurs du Tyran sur une piste à la fois selon l'ordre de préférence décrit ci-dessous, en comptant le nombre de Ressources nécessaires, jusqu'à ce qu'il ait progressé sur les 6 pistes ou qu'il ne puisse plus progresser sans dépasser les Ressources qu'il est capable de dépenser.

> Cas particulier : si le Tyran a moins de Ressources que nécessaire pour progresser sur la moindre piste, il progresse sur exactement une piste. Le Tyran progresse alors immédiatement sur la première piste de son ordre de préférence, sans payer de Ressources.

Ordre de préférence pour progresser sur les pistes : le Tyran privilégie les pistes où il peut gagner une Cité en progressant jusqu'au pas suivant, avant les pistes où ce n'est pas possible, en utilisant la roue des Ressources pour déterminer l'ordre de priorité relatif dans chaque cas.



Action améliorée : si le Tyran a Construit au moins une **Agora**, il progresse d'un pas supplémentaire sur une piste où il a le plus progressé *(les égalités étant départagées à l'aide de la roue des Ressources)*, sans payer de Ressources.

Ensuite, le Tyran gagne toutes les récompenses applicables aux pas qu'il a atteints durant cette action Ascension *(voir les récompenses de piste page 36)*.

Le Tyran ne Réapprovisionne ni cartes ni Piliers après une action Ascension, contrairement à un joueur.

Résumé :

1. Calcule les Ressources disponibles.
2. Détermine sur quelles pistes le Tyran va progresser.
3. Dépense des Ressources.



4. **Action améliorée :** si le Tyran a Construit au moins **1 Agora**, il progresse sur sa piste la plus avancée sans payer de Ressources.
5. Gagne les récompenses, le cas échéant.

FIN DE PARTIE

LA FIN DE PARTIE EST DÉCLENCHÉE COMME DANS LA PARTIE NORMALE.

Le décompte de fin de partie est effectué normalement, avec les exceptions suivantes :

- Les Navires du Tyran qui se trouvent sur des cases maritimes *(et non dans des Ports)* apportent **1 Puissance** à chaque case terrestre adjacente ; il n'a pas besoin de choisir à quelle case unique chaque Navire apporte sa Puissance, contrairement à un joueur.
- Le Tyran gagne de la Gloire pour toutes ses cartes Mythologie comme suit : chaque Demi-dieu vaut **1 Gloire**, tandis que chaque Titan et chaque Olympien vaut **3 Gloires**.
- Chaque tuile Cité non construite dans sa zone de jeu vaut **2 Gloires**.

Détermine le vainqueur de la partie selon les règles normales
(y compris la résolution des égalités).

ANNEXE DES CAPACITÉS DE CARTE

Les règles suivantes s'appliquent chaque fois que tu utilises les capacités de carte correspondantes :

CARTES ACTION



Faiseuse de boucliers : tu ne peux utiliser que sa première capacité.



Athlète olympique : non utilisée : cette carte est retirée du jeu solo *(voir la mise en place du Mode Solo).*

CARTES MYTHOLOGIE

Toute carte Mythologie qui déplace des Unités **ne déclenche pas** de combat.



Sphinx : défausse la carte du dessus de la pioche de base chaque fois que le Tyran déplace une Unité sur une case contenant la tuile Sphinx.



Hyperion/Iapetos : si l'utilisation de ces capacités remplit le dernier emplacement disponible pour un Bâtiment ou une Unité du type correspondant sur le plateau Joueur du Tyran, renvoie avec lui la Tuile Aide-mémoire d'Action améliorée correspondante de la Rondelle.



Océan : empêche le Tyran de déplacer ses Navires uniquement.



Gaia : non utilisée : cette carte est retirée du jeu solo *(voir la mise en place du Mode Solo).*



Gorgone : l'Unité sélectionnée du Tyran ne peut être déplacée par aucun moyen durant ce tour.



Persée: non utilisée : cette carte est retirée du jeu solo *(voir la mise en place du Mode Solo).*

POUR PLUS D'INFORMATIONS, RENDS-TOI SUR : APEIRON.GAMES/PILLARS

Conception du jeu : Tamás Oláh

Conception solo : David Digby

Développement : Bernardo Rippe Di Dio Castagna, Balázs Pásztor, Ivan Alexeiev

Consultation historique et culturelle : Jan Heinemann

Développement solo : Chuck Case, Shane Ryan

Illustration : Dávid Szabó

Conception graphique : Rob Ingle

Édition du livret de règles : Chris Spath

Relecture : Jess Spath
Modélisation 3D *(figurines Héros)* : Károly Horváth

Modélisation 3D *(Unités, Bâtiments, Pilier, Cité)* : Dániel Bándoli

Impression 3D et peinture des prototypes : Katalin Lóczi

Script Tabletop Simulator : Wade Fong

Tests : Pedro Latro, József Gál, Balázs Nemes, Danilo Valente, Diego De Moraes, Sam Gray, George Walker, Sam Law,
Andy Desa, Achaios, Boldizsár Németh, Balázs Horváth, Niki Kekezovics, Zsolt Kovács, Gábor Vermes-Szalai, Attila Gallai, Mehmet Ali, Joakim Engfors, Odinata Rex, Chuck Case, Florian Maas, Genesyx, Zsófia Mándi, Ágoston Papp, Gergely Szabó, Gábor Pataky, Ádám Urbán, András Brutóczki, Levente Kocsis, Máté Barkóczi, Dávid Kovács, Zsolt László, Anna Mednyánszky, Zsolt Nagy, Zsolt Bella, István Török, Zoltán Török, Ádám Barkóczki.

Remerciements particuliers à : Marc Specter et l'équipe de Grand Gamers Guild.

Traduction : Guillaume Maillard (composants et relecture)

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

© Apeiron Games, Inc., 2024. Tous droits réservés.

Dédié à Hérodote, le « Père de l'Histoire »

« Hérodote d'Halicarnasse présente ici les résultats de son enquête, afin que le temps n'abolisse pas les travaux des hommes, et que les grandes et merveilleuses actions — accomplies les unes par les Grecs, les autres par les barbares — ne tombent pas dans l'oubli ; et notamment pour exposer la raison qui mit ces peuples aux prises. »

(Hérodote, Histoires, Livre I)

Un grand merci du fond du cœur à nos contributeurs

À nos 1 820 contributeurs Kickstarter, merci d'avoir donné vie à ce rêve. Votre confiance et votre soutien ont transformé une idée en réalité.

***Pillars of Heracles* n'est pas qu'un jeu ; c'est un voyage à travers l'histoire, le fruit d'un travail passionné d'une équipe de créateurs, et un hommage à cette magnifique civilisation. Nous n'aurions pas pu y parvenir sans vous. Aux aventures et aux souvenirs que nous créerons ensemble.**

Avec gratitude, *l'équipe de Pillars of Heracles*

La stratégie à travers les siècles

APEIRON.GAMES

VOYAGE À TRAVERS L'ÂGE ARCHAÏQUE :

Un prélude historique

Jan Heinemann, M.A., historien indépendant et éditeur

La période archaïque, du VIIIe siècle av. J.-C. à 480 av. J.-C., fut formatrice pour l'histoire ancienne de la Méditerranée. Après l'effondrement de l'âge du bronze récent et les « âges sombres » qui suivirent, la Grèce antique connut une profonde transformation sociale, culturelle et politique. Des établissements et fermes dispersés aux poleis* et à une agriculture florissante, des temples de bois aux édifices de pierre emblématiques, de la clientèle fondée sur le don des familles distinguées de basileis** vers des formes de gouvernement plus démocratiques ou du moins représentatives, des cultes locaux vers un canon plus resserré de divinités et de mythes. Une identité hellénique sous-jacente commença à se développer.

Bien que la navigation antique fût surtout une activité diurne et côtière, la Méditerranée devint non pas une limite, mais plutôt un espace de mobilité, de connexion et de commerce. Avec des populations croissantes et plus concentrées, les conflits sociaux et politiques menèrent à une ère de fondation organisée d'établissements tout le long des rivages de la Méditerranée et de la mer Noire, avec des prophéties émises à Delphes comme centre régulateur de la résolution des conflits et de la diplomatie helléniques. Ces nouveaux établissements n'étaient pas des colonies, mais étaient indépendants de leurs poleis mères, même si des liens subsistaient. Les poleis en guerre de la Grèce continentale, comme celles d'outre-mer, unirent en partie leurs forces pour combattre le rouleau compresseur envahisseur durant les guerres médiques, ce qui créa un réseau d'alliances mené par Sparte et Athènes, qui finiraient par s'affronter lors des guerres du Péloponnèse durant la période classique et, dans leur épuisement, ouvriraient la voie à la domination macédonienne puis romaine sur l'Hellas.

**Poleis est le pluriel de polis, le terme grec désignant la cité-État.*

***Basileis est le pluriel de basileus, le terme grec désignant divers types de monarques et de chefs de tribus grecques.*