

décalée vers le bas. La valeur de la nouvelle carte Hoplites doit être inférieure à celle de la dernière carte de la Phalange, mais elle n'a pas besoin d'être inférieure de un (il peut y avoir des « sauts » dans la valeur des cartes). Une fois posée sur une Phalange, une carte Hoplites ne peut plus être déplacée. On ne peut pas en plus ajouter de cartes Hoplites en les « intercalant » entre les cartes Hoplites déjà posées.

La valeur d'une Phalange est égale à la somme des points des différentes cartes Hoplites qui la forment, multipliée par le nombre de cartes qui composent la Phalange. Si une Phalange est attaquée par un Char ou une carte Archers, c'est toujours la dernière carte de la Phalange (celle disposant de la valeur la plus faible) qui est éliminée sauf si la carte Archers est placée sur un Éléphant. Dans ce cas, la carte Archers élimine la carte de la valeur la plus élevée qui compose la Phalange. Les cartes Hoplites isolées rapportent la valeur indiquée sur la carte : cette valeur est doublée si elles sont sur un Éléphant. Les cartes Hoplites peuvent être éliminées par une carte Archers ou une carte Char adverse sauf si elles sont sur un Éléphant ou sur un Cheval de Troie.



Victoire

Les cartes Victoire constituent l'enjeu de chaque siège. On place 3 nouvelles cartes Victoire au milieu de la table au début de chaque siège si on joue à cinq joueurs, 2 à quatre joueurs, une seule à trois joueurs. Si le siège précédent était déclenché par une Gorgone, on

n'ajoute qu'une seule carte Victoire au début du siège suivant.

Le joueur dont l'armée est la plus forte à la fin d'un siège prend une des cartes Victoire mises en jeu, les joueurs suivants font de même jusqu'à ce que toutes les cartes Victoire mises en jeu pendant ce siège aient été attribuées, sauf dans le cas d'un siège provoqué par une Gorgone, où seul le joueur victorieux prend une carte Victoire.

Dès que la valeur totale des cartes Victoire ramassées par un joueur est supérieure ou égale à 12, le jeu s'arrête et ce joueur gagne immédiatement la partie. Il y a trois sortes de cartes Victoire : la Belle Hélios, les Tirrèmes et les Cités. La carte Hélios n'a pas de fonction particulière : elle rapporte simplement 5 points de victoire à son propriétaire.



Asmodée Éditions
ZAC le Mérentais
Angle rue aux Fleurs / rue des Tilleuls
BP 00037
78960 Voisins le Bretonneux

Retrouvez tous nos jeux sur : www.asmodee.com

16

Iliade est un jeu de Dominique Ehrhard, illustré par John Mac Cambridge et édité par Asmodée Éditions.

Iliade

Règle du jeu

Un jeu de Dominique Ehrhard



IlIadé

IlIadé est un jeu pour deux à six joueurs.
Chaque partie dure environ 45 minutes.

Contenu

- La règle du jeu (plus deux aides de jeu) ;
- 3 tuiles de victoire (Agamemnon, Athéna, Poséidon) ;
- 110 cartes réparties de la façon suivante :
 - 21 cartes Victoire (Trirèmes, Cités et Hélène),
 - 6 cartes Héros,
 - 8 cartes Oracle (Thanatos et Gorgone),
 - 75 cartes Armée (Hoplites, Archers, Éléphant, Char, Catapulte, Baliste, Herse et Cheval de Troie).

But du jeu

Les joueurs incarnent de valeureux héros grecs partis assiéger Troie pour délivrer la belle Hélène. Le gagnant est le premier joueur à atteindre 12 points de victoire. La partie se déroule en plusieurs sièges successifs durant lesquels des cartes Victoire sont mises en jeu. Chaque joueur pose devant lui des cartes pour constituer une armée ou affaiblir les armées de ses adversaires. À la fin du siège, les joueurs qui ont réuni l'armée la plus puissante prennent une carte Victoire de leur choix. Toutes les cartes posées devant les joueurs pour former leur armée sont défaussées. Ils gardent par contre celles qu'ils ont encore en main. Chaque joueur reçoit trois nouvelles cartes, de nouvelles cartes Victoire sont mises en jeu et un nouveau siège commence.

Préparation du jeu

- À 2 joueurs, les règles sont légèrement différentes et sont expliquées à la fin de cette règle.
- À 3 joueurs écartez les cartes Héros de valeur 4, 5 et 6.
- À 4 joueurs écartez les cartes Héros de valeur 5 et 6.
- À 5 joueurs écartez la carte Héros de valeur 6.
- À 6 joueurs, on joue par équipes, comme indiqué à la fin de cette règle.

2

- Mélangez les cartes Armée et distribuez-en 12 à chaque joueur. Chaque joueur prend ses cartes

en main sans les montrer à ses adversaires. Formez un talon avec les cartes restantes et placez-le au milieu de la table pour constituer une pioche.

Mélangez les cartes Victoire, formez un talon et posez-le à côté du talon des cartes Armée. Faites de même avec les cartes Oracle. Posez à côté de ces talons les tuiles Agamemnon, Athéna et Poséidon ainsi que toutes les cartes Héros. Posez ces cartes les unes à côté des autres, face visible.

Au début de chaque siège on retourne une carte Oracle et les cartes Victoire qui seront attribuées aux vainqueurs du siège. Ces cartes sont posées face visible, les unes à côté des autres, au milieu de la table.

À 3 joueurs on retourne une carte Oracle et **une** carte Victoire.

À 4 joueurs on retourne une carte Oracle et **deux** cartes Victoire.

À 5 joueurs on retourne une carte Oracle et **trois** cartes Victoire.

La carte Oracle retournée au début du siège détermine le déroulement du siège.



Placement de départ à 4 joueurs

3



Carte Thanatos

Si la carte Oracle est une carte Thanatos, le siège se termine lorsque plus aucun joueur ne peut ou ne veut poser ou jouer de nouvelle carte.

Lorsqu'un joueur décide de passer son tour, il ne pourra plus participer à ce siège par la suite. Il ajoute immédiatement à son armée le Héros de la valeur la plus élevée encore disponible (la valeur de ce Héros s'ajoutera à la valeur de son armée à la fin du siège).

Le siège prend fin lorsque tous les joueurs ont passé leur tour. Le joueur qui possède l'armée la plus forte prend une carte Victoire de son choix, ainsi que la tuile Agamemnon. À 4 ou 5 joueurs, le suivant dont l'armée est la plus forte prend la seconde carte Victoire.

À 5 joueurs, le suivant dont l'armée est la plus forte prend la troisième carte Victoire.

Le joueur dont l'armée est la plus faible doit prendre la carte Thanatos. Cette carte soustrait des points au total des points de victoire du joueur.



Carte Gorgone

Si la carte Oracle retournée au début du siège est une carte Gorgone, la victoire revient au joueur dont l'armée, au début de son tour de jeu, a une valeur totale supérieure à celle des autres joueurs. « Au début de son tour de jeu » signifie « avant qu'il ne pose une carte devant lui ou qu'il n'attaque un autre joueur ».

Seul le gagnant du siège reçoit une carte Victoire ainsi que la tuile Agamemnon.

Les joueurs qui passent leur tour – et qui arrêtent donc de participer au siège – ne reçoivent pas de Héros. Dès qu'un joueur arrête de jouer, il se défause immédiatement de toutes les cartes Armée posées devant lui.

Dans ce type de siège, très rapide et violent, les joueurs ne peuvent pas poser de carte Cheval de Troie.

La carte Gorgone est défaussée en fin de siège. Les cartes Victoire qui n'ont pas été attribuées restent en place et on n'ajoute qu'une seule nouvelle carte Victoire au début du siège suivant.

4

Déroulement d'un siège

Lors du premier siège, le joueur le plus jeune joue en premier. Lors des sièges suivants, c'est le joueur qui possède la tuile Agamemnon qui joue le premier. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur peut réaliser une des actions suivantes :

- Poser une carte de sa main et la placer devant lui face visible sur la table.
- Attaquer un adversaire avec une des cartes posées devant lui.
- Passer son tour.

Il ne peut réaliser qu'une seule de ces actions, et c'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer.

Poser une carte de sa main sur la table

Les cartes sont toujours posées de façon à être visibles de tous les joueurs.

Si la carte Oracle est une Gorgone, on ne peut pas poser de carte Cheval de Troie.

Les cartes Char, Éléphant, Baliste, Catapulte, Herse et Cheval de Troie sont toujours posées de façon isolée. Elles sont simplement placées à côté de celles déjà posées devant le joueur.

Le joueur peut poser ses cartes Hoplites de plusieurs façons devant lui : soit isolément (les unes à côté des autres), soit en les superposant à des cartes Hoplites déjà posées pour former une Phalange ou encore sur un Éléphant ou un Cheval de Troie posé auparavant.

La valeur des cartes d'une Phalange est décroissante, de la plus forte posée en premier à la plus faible posée en dernier. La valeur d'une Phalange est égale à la somme des points des différents Hoplites qui forment la Phalange, multipliée par le nombre de cartes qui la composent.

5





CALCUL DE LA PUISSANCE D'UNE PHALANGE

Dans l'exemple ci-dessus, la phalange de gauche vaut 12 points (4+2, fois 2) et celle de droite 24 (4+3+1, fois 3).

Les cartes Archers peuvent être posées isolément ou sur un Éléphant ou un Cheval de Troie.

La valeur des cartes Hoplites et/ou Archers posées sur un Éléphant est doublée. On ne peut poser qu'un maximum de deux cartes sur un Éléphant.

Les cartes Hoplites et/ou Archers sont posées face cachée sur une carte Cheval de Troie. Ces cartes ne sont dévoilées qu'à la fin du siège.

Une fois une carte posée sur la table, que ce soit de façon isolée ou en formant un groupe, elle ne pourra plus être déplacée par la suite.

Pour éviter d'alourdir les règles, les valeurs et les avantages des différentes cartes et groupes de cartes sont détaillés dans le glossaire.

Attaquer une armée adverse

Au lieu d'ajouter une carte à son armée, le joueur peut utiliser une des cartes déjà posées devant lui pour éliminer une carte d'un de ses adversaires. **À l'exception des cartes Char**, un joueur ne peut jamais utiliser directement une carte de sa main pour attaquer un adversaire. Il ne peut utiliser qu'une carte qu'il avait posée devant lui lors d'un tour précédent.

À gauche de chaque carte sont représentées dans un **cercle rouge** les cartes qu'elle permet d'éliminer. Les cartes Hoplites, Éléphant, Herse et Cheval de

Troie ne peuvent jamais être utilisées pour attaquer un autre joueur.

Un Char ou une carte Archers élimine une carte Archers ou une carte Hoplites adverse. Ce peut être une carte Hoplites isolé ou la carte Hoplites de la valeur la plus basse (la dernière posée) d'une Phalange.

Un joueur ne peut pas attaquer avec un Char une armée dotée d'une Herse.

Un joueur ne peut jamais attaquer directement une carte posée sur un Éléphant ou un Cheval de Troie.

Une carte Archers posé sur un Éléphant peut éliminer la carte Hoplites de la valeur la plus forte (la première posée) d'une Phalange.

Une Catapulte élimine une Baliste, une Herse, une Catapulte ou un Cheval de Troie adverse.

Une Baliste élimine un Éléphant ou un Char adverse.

La carte utilisée par le joueur pour attaquer est défaussée, ainsi que la carte attaquée.

Pour éviter d'alourdir la règle, la façon d'attaquer de chaque carte est détaillée dans le glossaire.

Passer son tour de jeu

Un joueur peut décider de passer son tour de jeu, c'est-à-dire de ne pas poser de carte et de ne pas attaquer un autre joueur.

Si la carte Oracle est une carte Thanatos, il ajoute aux cartes posées devant lui la carte Héros de la valeur la plus élevée encore disponible. La valeur de ce Héros s'ajoutera à la valeur de son armée. Il doit poser le Héros de façon isolée : il ne peut le poser ni sur une Phalange, ni sur un Éléphant, ni sur un Cheval de Troie.

Un joueur qui passe son tour ne peut plus poser ni utiliser de cartes par la suite pendant ce même siège. Les autres joueurs continuent de jouer normalement, chacun leur tour. S'il ne reste plus qu'un joueur, celui-ci peut continuer à poser ou utiliser des cartes **aussi longtemps qu'il le désire**. Un joueur qui a passé son tour participe néanmoins au décompte à la fin du siège, et peut être le vainqueur s'il totalise plus de points que les autres.

Un joueur qui a passé son tour peut continuer à être attaqué par les autres joueurs. Par contre,

son Héros ne peut jamais être éliminé.

6

7



Si la carte Oracle est une carte Gorgone, les joueurs qui passent leur tour ne reçoivent pas de Héros : ils se défaussent immédiatement de toutes les cartes Armée posées devant eux et ne participent plus à ce siège.

● **Fin du siège**

Les sièges provoqués par une Gorgone se terminent dès qu'un joueur possède une armée plus forte que les autres joueurs au début de son tour de jeu. « Au début de son tour de jeu » signifie « avant qu'il ne pose une carte ou qu'il n'en utilise une pour attaquer un adversaire ». Ce joueur prend **une carte Victoire** de son choix, ainsi que la tuile Agamemnon. Les autres joueurs ne reçoivent pas de carte Victoire. Les cartes Victoire non attribuées restent en place pour le siège suivant. La carte Gorgone est défaussée.

Les sièges déclenchés par une carte Thanatos prennent fin lorsque tous les joueurs ont passé leur tour et ont donc un Héros posé devant eux.

Les joueurs qui ont des cartes posées sur leur Cheval de Troie les retournent face visible et les ajoutent à leur armée. Ces cartes peuvent être posées de façon isolée, ajoutées à des Phalanges, ou posées sur un Éléphant.

Chaque joueur additionne la valeur des cartes qui forment son armée.

Le joueur dont la valeur est la plus forte prend une des cartes Victoire de son choix et la pose devant lui, face visible. Il prend également la tuile Agamemnon (elle vaut **1 point de victoire**).

A chaque nouveau siège, la tuile Agamemnon change de propriétaire et revient au joueur dont l'armée est la plus forte.

Les joueurs suivants, dans l'ordre décroissant des valeurs de leurs armées, prennent une des cartes Victoire qui restent, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte Victoire en jeu pour ce siège.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le Héros doté de la valeur la plus forte qui prend la carte Victoire.

Le joueur dont l'armée est la plus faible prend la carte Thanatos.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le Héros doté de la valeur la plus faible qui doit prendre la carte Thanatos.

● **Attribution des tuiles Athéna et Poséidon**

Le joueur dont la valeur totale des cartes Cités est la plus élevée prend immédiatement la tuile Athéna (elle vaut **2 points de victoire**).

La tuile Athéna est attribuée dès que le joueur ramasse la carte Cités qui lui donne la majorité. En cas d'égalité, elle reste la propriété du joueur qui la possède. Elle ne change de joueur que lorsqu'un nouveau joueur a plus de points Cités que celui qui la possédait jusqu'ici.

De la même façon, la tuile Poséidon (valeur : **2 points de victoire**) est attribuée immédiatement au joueur majoritaire en Trirèmes.

Les points des cartes Victoire sont indépendants de ceux des cartes Armée ou Héros. Ils ne sont pas ajoutés à la valeur des armées lors des sièges suivants. De même, les points des Héros sont uniquement ajoutés à la valeur des armées, et ne sont pas additionnés aux points de victoire.

● **Nouveau siège**

Chaque joueur rend sa carte Héros. Toutes les cartes Héros sont reposées sur la table à côté des cartes Victoire.

Tous les joueurs se défaussent des cartes Armée posées devant eux. Ils gardent les cartes qu'ils ont encore en main.

Chaque joueur reçoit **3 nouvelles cartes Armée**. Les joueurs qui ont plus de **12 cartes en main** se défaussent de leurs cartes en surnombre pour n'en garder que 12.

Si le talon de pioche est épuisé, on en forme un nouveau avec les cartes de la défausse.

On pose sur la table une nouvelle carte Oracle et de nouvelles cartes Victoire (trois à 5 joueurs, deux à 4 joueurs, une seule à 3 joueurs). Si la carte Oracle du siège précédent était une carte Gorgone, on n'ajoute qu'une seule carte Victoire.

Le joueur qui possède la tuile Agamemnon joue en premier. Le tour de table se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



● **Négociations entre joueurs**

Les joueurs sont libres de discuter, de négocier entre eux, ou de se faire les promesses qu'ils veulent. Il est par contre interdit de se donner ou d'échanger des cartes Armée et/ou Victoire.

● **Fin de la partie**

Dès que la valeur totale des cartes Victoire d'un joueur (en comptant également les tuiles Agamemnon, Athéna et Poséidon et en soustrayant les points des cartes Thanatos) atteint ou dépasse **12 points**, ce joueur gagne la partie. Cette victoire est immédiate, et intervient au moment où le joueur ramasse sa carte Victoire, même s'il reste encore des cartes Victoire à ramasser par les autres joueurs.

Si le talon des cartes Oracle est épuisé sans qu'un joueur n'atteigne 12 points, le gagnant est le joueur qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité, les joueurs qu'il faut départager reçoivent trois nouvelles cartes Armée qu'ils ajoutent aux cartes qui leur restent en main, et entament un nouveau siège de type Gorgone sans mettre en jeu de nouvelles cartes Victoire. Seuls les joueurs à égalité participent à ce siège. Le joueur qui l'emporte lors de ce dernier siège gagne la partie. Le joueur qui possède la tuile Agamemnon commence le siège : si aucun des joueurs parmi ceux à égalité ne possède la tuile Agamemnon, c'est le joueur qui avait le Héros de valeur la plus élevée au siège précédent qui commence.

● **Jeu à 2**

Les règles à deux sont exactement les mêmes que pour le jeu de base, mais sans utiliser les cartes Oracle et les cartes Héros. Au début de chaque siège, on retourne deux cartes Victoire. Un joueur qui passe peut rejouer par la suite pendant le même siège. Il peut passer plusieurs tours de suite à condition que son adversaire continue à jouer. Le siège s'arrête dès que les deux joueurs passent leur tour l'un après l'autre.

Le joueur qui possède l'Armée la plus forte prend la carte Victoire de son choix. En cas d'égalité, le perdant est le dernier joueur à avoir passé son tour. Le perdant ne ramasse pas de carte Victoire.

La seconde carte Victoire reste en place et on en ajoute une nouvelle. Chaque joueur reçoit trois nouvelles cartes et un nouveau siège commence.

10 Le gagnant est le premier joueur à posséder **15 points de victoire**.

● **Jeu en équipe pour 4 ou 6 joueurs**

Une variante tout à fait passionnante consiste à jouer en équipe. Les règles sont exactement les mêmes que pour le jeu de base. Chaque joueur joue avec sa propre armée et fait le total de son armée individuellement. Les cartes Victoire ainsi que les tuiles Agamemnon, Athéna et Poséidon sont également attribuées individuellement à chaque joueur de l'équipe. Seul le total des points de victoire de chacun des deux partenaires d'une équipe est cumulé pour déterminer l'équipe gagnante.

● **À 4 joueurs**

Le jeu se joue en deux équipes de deux. Les membres d'une même équipe se font face. Écartez les cartes Héros 5 et 6. Distribuez 12 cartes Armée à chaque joueur. On retourne au début de chaque siège une carte Oracle et deux cartes Victoire. À la fin de chaque siège, on distribue 3 nouvelles cartes Armée à chaque joueur. Aucun joueur ne peut avoir plus de 12 cartes en main. La première équipe qui obtient ou dépasse 15 points de victoire gagne la partie.

● **À 6 joueurs**

Le jeu se joue en trois équipes de deux. Les membres d'une même équipe sont répartis équitablement autour de la table (joueur de l'équipe A, puis joueur de l'équipe B, joueur de l'équipe C, joueur de l'équipe A, puis B, puis C).

Distribuez **10 cartes Armée** à chaque joueur. On retourne au début de chaque siège une carte Oracle et **trois cartes Victoire**. À la fin de chaque siège, on distribue 3 nouvelles cartes Armée à chaque joueur.

Aucun joueur ne peut avoir plus de **10 cartes en main**. La première équipe qui obtient ou dépasse **15 points de victoire** gagne la partie.



Glossaire



Archers

Les cartes Archers peuvent être posées de façon isolée ou sur un Éléphant ou sur un Cheval de Troie.

En utilisant une carte Archers, le joueur peut attaquer une autre carte Archers, une carte Hoplites isolée, ou la carte Hoplites la plus faible d'une Phalange (la dernière posée, celle du dessus de la Phalange).

Une carte Archers ne peut pas attaquer une carte Archers ou une carte Hoplites située sur un Éléphant, ni les cartes posées sur un Cheval de Troie.

Une carte Archers peut attaquer une carte Hoplites, même si cette dernière a une valeur supérieure à celle de la carte Archers.

Une carte Archers posée sur un **Éléphant** peut éliminer une carte Archers ou une carte Hoplites isolée, mais également la carte Hoplites la plus forte d'une Phalange (la première posée, celle du dessous de la Phalange).

Le joueur défausse sa carte Archers (même si elle est posée sur un Éléphant) ainsi que la carte adverse visée.

Les cartes Archers peuvent être éliminées par une carte Archers ou un Char adverse sauf si elles sont sur un Éléphant ou sur une carte Cheval de Troie.

Les cartes Archers posées sur un Cheval de Troie sont dévoilées à la fin du siège et placées isolément à côté des autres cartes ou posées sur un Éléphant.

Les cartes Archers qui sont encore posées devant un joueur à la fin d'un siège valent 1 point si elles sont isolées ou 2 points si elles sont sur un Éléphant.



Baliste

Les Balistes sont toujours posées isolées devant les joueurs.

En utilisant une Baliste posée devant lui, le joueur peut éliminer une carte Éléphant ou une carte Char posée devant un autre joueur. Le joueur défausse sa carte Baliste ainsi que la carte adverse visée.

Les cartes posées sur l'Éléphant ne sont pas éliminées, mais placées de façon isolée à côté des autres cartes du joueur. Le joueur ne peut pas intégrer les cartes « tombées » de l'Éléphant sur un autre Éléphant, sur le Cheval de Troie ni sur une Phalange. Par contre, un joueur peut ajouter par la suite une carte sur une carte Hoplites « tombée » d'un Éléphant, et constituer ainsi une nouvelle Phalange. Les cartes Baliste sont éliminées uniquement par une Catapulte adverse. Les cartes Baliste ne rapportent pas de point lors du décompte à la fin du siège.

Catapulte

Les Catapultes sont toujours posées isolées devant les joueurs.

En utilisant une Catapulte posée devant lui, le joueur peut éliminer une autre carte Catapulte, une carte Herse, une carte Baliste ou une carte Cheval de Troie d'un autre joueur. Le joueur défausse sa carte Catapulte ainsi que la carte adverse visée. Les cartes posées sur le Cheval de Troie ne sont pas éliminées, mais placées de façon isolée à côté des

12

autres cartes du joueur. Le joueur ne peut pas intégrer les cartes « tombées » du Cheval de Troie sur un Éléphant, sur un autre Cheval de Troie ou sur une Phalange. Par contre, un joueur peut ajouter par la suite une carte sur une carte Hoplites « tombée » du Cheval de Troie et constituer ainsi une nouvelle Phalange.

Les cartes Catapulte sont éliminées uniquement par une Catapulte adverse. Les cartes Catapulte ne rapportent pas de point lors du décompte à la fin du siège.



Char

Les cartes Char sont toujours posées isolées devant les joueurs. Les joueurs peuvent aussi se servir directement des cartes Char de leur main pour attaquer un autre joueur.

C'est la seule carte qui peut être utilisée pour attaquer sans avoir été posée auparavant devant le joueur.

En jouant une carte Char posée devant lui ou directement de sa main, le joueur élimine une carte Archers ou une carte Hoplites isolée, ou la carte Hoplites la plus faible d'une Phalange (la dernière posée, celle du dessus de la Phalange). La carte Char ainsi que la carte visée sont défaussées.

Un joueur ne peut jamais attaquer un autre joueur avec une carte Char si ce dernier a une carte Herse posée devant lui.

Par contre, un joueur qui a une carte Herse posée devant lui peut utiliser un Char pour attaquer un autre joueur. Un Char ne peut jamais attaquer des cartes posées sur un Éléphant ou sur le Cheval de Troie.

Un Char peut attaquer une carte Hoplites même si cette dernière a une valeur supérieure à celle du Char. Les cartes Char sont éliminées uniquement par une Baliste adverse. Les cartes Char qui sont encore posées devant un joueur à la fin d'un siège valent 3 points.



Cheval de Troie

Si la carte Oracle est une Gorgone, aucun joueur ne peut poser de carte Cheval de Troie. Les cartes Cheval de Troie sont toujours posées isolées devant les joueurs. Les joueurs peuvent ajouter des cartes Hoplites et/ou Archers sur un Cheval de Troie préalablement posé devant eux. Ces cartes sont posées face cachée, et ne seront dévoilées qu'à la fin du siège. Un joueur peut ajouter autant de cartes qu'il le désire sur un Cheval de Troie.

Un joueur peut avoir plusieurs cartes Cheval de Troie posées devant lui. On ne peut jamais poser une carte Cheval de Troie sous une carte Hoplites ou une carte Archers déjà posée sur la table.

Les cartes Hoplites et Archers ne peuvent plus être déplacées ou utilisées par le joueur, et restent sur la carte Cheval de Troie jusqu'à la fin du siège, sauf si le Cheval de Troie est éliminé par un joueur adverse.

Les cartes posées sur un Cheval de Troie ne peuvent pas être éliminées directement. Si un adversaire détruit le Cheval de Troie,

13

toutes les cartes posées sur le Cheval de Troie sont retournées face visible et posées isolément devant le joueur. Les cartes ainsi « tombées » du Cheval de Troie ne peuvent pas être posées sur un Éléphant, un autre Cheval de Troie ou ajoutées à une Phalange.

À la fin du siège, les joueurs qui ont des cartes posées sur leur Cheval de Troie les retournent face visible et les ajoutent à leur armée. Ces cartes peuvent être posées de façon isolée, ajoutées à des Phalanges, ou posées sur un Éléphant. Les cartes Cheval de Troie sont éliminées uniquement par une Catapulte adverse. Les cartes Cheval de Troie ne rapportent pas de points en elles-mêmes lors du décompte à la fin du siège.



Éléphant

Les cartes Éléphant sont toujours posées isolées devant les joueurs

Les cartes Hoplites et Archers peuvent être posées sur une carte Éléphant. Pour pouvoir poser une carte sur un Éléphant, il faut que ce dernier soit déjà posé sur la table. La valeur des cartes Hoplites ou Archers posées sur un Éléphant est doublée. Un joueur peut poser au maximum deux cartes Hoplites ou Archers sur un même Éléphant.

Les cartes sont posées légèrement décalées sur la carte Éléphant, de façon à ce qu'on puisse voir leur valeur. On ne peut jamais poser une carte Éléphant sous une carte Hoplites ou une carte Archers déjà posée sur la table.

Lors d'une attaque, une carte Archers posée sur un Éléphant peut éliminer la carte la plus forte d'une Phalange au lieu de la carte la plus faible.

Valeur : 4 (1+1 fois 2)



Les cartes Hoplites et Archers posées sur un Éléphant ne peuvent plus être déplacées par le joueur, et restent sur la carte Éléphant jusqu'à la fin du siège, sauf si l'Éléphant est éliminé par un joueur adverse. Les cartes posées sur un Éléphant ne peuvent pas être attaquées par un adversaire. Par contre, l'Éléphant peut être éliminé par une carte Baliste. Dans ce cas les cartes posées sur l'Éléphant « tombent » à terre sans être éliminées, et restent sur la table comme si elles avaient été posées isolément.

Un joueur peut avoir plusieurs cartes Éléphant dans son armée. Les cartes Éléphant sont éliminées uniquement par une Baliste adverse. Les cartes Éléphant ne rapportent pas de points en elles-mêmes lors du décompte à la fin du siège, mais elles doublent la valeur des cartes Hoplites et Archers qui sont posées dessus.

14

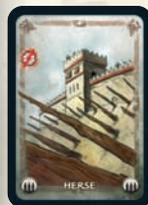


Héros

Au début d'un siège, les cartes Héros sont posées au milieu de la table à côté des cartes Victoire. Si le siège est déclenché par une carte Thanatos, un joueur qui passe son tour ajoute aux cartes posées devant lui la carte Héros de la valeur la plus élevée encore disponible. Il doit poser le Héros de façon isolée : il ne peut le poser ni sur une Phalange, ni sur un Éléphant, ni sur un Cheval de Troie.

Si le siège est déclenché par une carte Gorgone, les joueurs qui passent ne reçoivent pas de Héros. En cas d'égalité entre les valeurs des armées de deux ou plusieurs joueurs, c'est le joueur qui possède le Héros dont la valeur est la plus élevée qui prend la carte Victoire.

En cas d'égalité pour l'armée la plus faible, c'est le joueur qui possède le Héros dont la valeur est la plus faible qui doit prendre la carte Thanatos. Un Héros ne peut jamais être attaqué ou éliminé par un adversaire. Toutes les cartes Héros sont rendues par les joueurs après la distribution des cartes Victoire, et on les repose sur la table. La valeur d'un Héros s'ajoute à la valeur de son armée à la fin du siège.



Herse

Les cartes Herse sont toujours posées isolées devant les joueurs. Un joueur ne peut jamais attaquer un autre joueur avec une carte Char si ce dernier a une carte Herse posée devant lui. Par contre, un joueur qui a une carte Herse posée devant lui peut utiliser un Char pour attaquer un autre joueur. Les cartes Herse sont éliminées uniquement par une Catapulte adverse. Les cartes Herse ne rapportent pas de point lors du décompte à la fin du siège.



Hoplites

Les cartes Hoplites peuvent être posées de façon isolée ou sur un Éléphant ou un Cheval de Troie, mais elles peuvent aussi être superposées les unes sur les autres pour former une Phalange. La valeur d'une Phalange est égale à la somme des points des différentes cartes Hoplites qui la forment, multipliée par le nombre de cartes qui la composent.

La valeur des cartes d'une Phalange est décroissante, de la plus forte posée en premier à la plus faible posée en dernier.

Les cartes Hoplites ne peuvent jamais être utilisées pour attaquer des cartes adverses.

Les cartes Hoplites posées sur un Cheval de Troie sont dévoilées à la fin du siège. Elles sont alors placées isolément à côté des autres cartes, posées sur un Éléphant, ajoutées à une Phalange existante ou superposées pour former une nouvelle Phalange.

Une Phalange est formée d'un ensemble de cartes Hoplites qui se suivent par ordre de valeur décroissant. La nouvelle carte Hoplites ajoutée est posée sur la précédente carte de la Phalange, légèrement

15